1989年7月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻第7号通巻7号

マルカツ 勝 PCエンジン

360yen

1989 7月号

増ページ特大号



P-TYPE
桃太郎活劇に決定!

2大付録!!!!!
ファイヤープロレスリング
全選手㊂データ下じき

天外魔境㊂攻略本 Vol.1

SUPER NEW SOFT イース／獣王記／Mr.HELIの大冒険／めぞん一刻 HOW TO WIN ガンヘッド／凄ノ王伝説／ニンジャウォーリアーズ／パックランド／弁慶


Enjoy Hudson
PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM
大門教を封印せよ
驚天動地
奇想天外
魔可不思議な桃源境へ!
FAR EAST OF EDEN
天外魔境
ZIRIA
6月30日発売
希望小売価格
¥7,200
(消費税は含まれておりません。)
音楽・プロデュース/坂本龍一
シナリオ・企画/広井王子
キャラクターデザイン/辻野寅次郎
© 1989 HUDSON SOFT
© RED
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所 札幌・名古屋・福岡

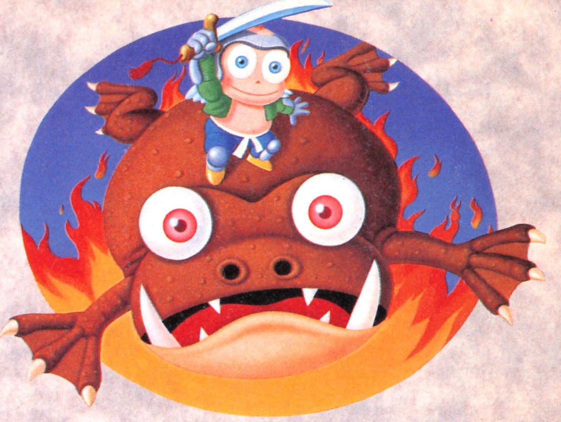

FACE
サイバークロス
CYBER CROSS
3メガ
冴葉勝こと武装刑事サイバークロスは、地球征服をたくらむDr.ノズミーと、悪の手先バイオ怪人を倒すため銀河警察から派遣された新任刑事だ。敵のバイオ怪人はなかなか手ごわいゾ。さあ、カプセルを取ってサイバークロスに変身だ！得意ワザのパワーパンチ&スピンキック、3段階の変身と強力な武器アイテムだってある。戦え！サイバークロス！地球を守るのはキミだ!!
変身痛快
アクションゲーム!!
いよいよ発売！
いま話題の男たち。
この2人が
キミを熱くする!!
PC Engine
九萬
流れの雀士、東間宗四郎は最強の雀士といわれる脇坂圭子が率いる麻雀学園に戦いを挑んだ。初等科、中等科、高等科それぞれに女の子2人と男の先生1人、そして最後には学園長が待ち受けている。アーケード版よりさらにおもしろくなったゲーム展開。きびしい勝負の世界にキミは勝つことができるか！？
MAHJONG ACADEMY
4メガ
麻雀学園
東間宗四郎登場
近日発売！
フェイス
フレンドコール
キミとフェイスをつなぐ情報ネットワーク！
03(372)8742
株式会社 フェイス
〒164 東京都中野区弥生町1-9-8

月刊 マルカツ
勝PCエンジン

contents

7月号目次
(1989年7月1日発行)

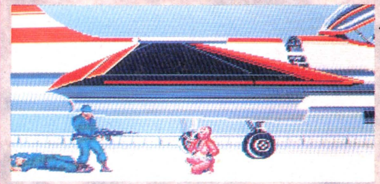
表紙イラスト／藤井啓誌
タイトル&デザイン／高木和雄〔AR＋DA〕



8 ●巻頭特集 新作ゲーム Special

21 ●新作ソフトを詳しくガイド NEWSoft TIMES

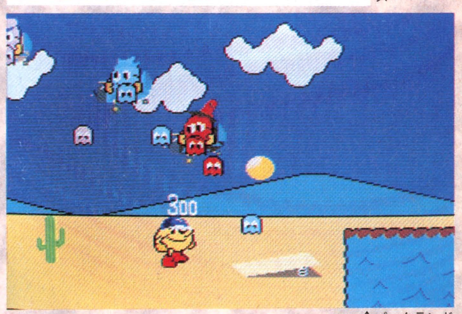
39 ●ゲーム攻略ガイド HOW TO WIN

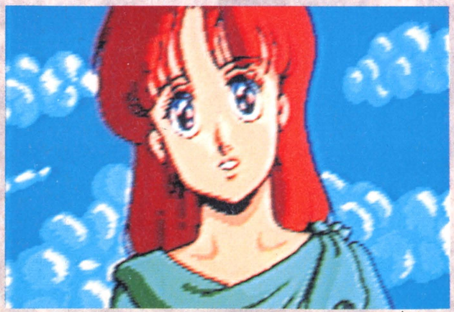

←ニンジャウォーリアーズ



↑桃太郎活劇


↑スーパーアルバトロス


↑パックランド


↑イース






↑獣王記
↗Mr.HELIの大冒険
→めぞん一刻


↑サイドアーム



特別付録 1

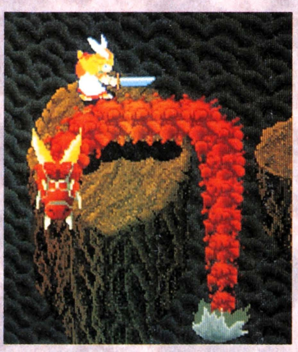
天外魔境㊍攻略本 VOL.1

取材敢行！基礎からわかる『天外魔境』

特別付録 2

ファイヤープロレスリング

全16選手㊍データ下じき



→ワルキューレの伝説



↑ブルファイト

GAME INDEX

☆印は初出ゲームです



SHOW撃波
震えるゲーム革命
CD-ROMで優子が帰ってくる……。
ヴァリスII
物語は終っていなかった。夢幻王ログレスを倒した優子をふたたび襲う者は何か？
パソコンゲームで大人気を博した、あの"ヴァリス"がCD-ROM²で蘇る。
迫力のアニメーションシーン・豪華声優陣の肉声によるリアルなメッセージ・
臨場感を追求した効果音・うなるダイナミックなPCMサウンド。
全てに最高の演出!! しかし、ヴァリスIIの面白さの真髄はアクションにある。
SHOW撃波 • 第2の波はこれだ!
ストーリーという SUPER フェアウェイを歩く。
アルバトロス
CD-ROM²
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
制作：新日本レーザーソフト株式会社
LASER SOFT



PC Engine
ビデオシステム株式会社
〒604 京都市中京区河原町二条上ル西側圓堂ビル2F TEL075-211-0277
竹下 総司（政治家）
岡山 太郎（芸術家）
アリャン・ストプロ（レーサー）
エリザベス小林（シスター）
久留米 宏（司会者）
石ノ坂 浩次（教育者）
東山 京子（婦人警官）
仲ノ森 秋奈（アイドル歌手）
アイロンシュタイン（科学者）
長島 順也（野球選手）
一ツ橋 三華子（OL）
田ヶ森 一良（タレント）
13人とマージャンしよう
なんとこのソフトは、13人との対戦が楽しめる。相手の個性もいろいろ、得意の役もいろいろ。それぞれにあわせ、作戦を立ててチャレンジしたい。初級から上級までの12人を倒すと、麻雀界の帝王・麻雀仙人との戦いがまっている。イナズマ立直棒や牌交換券など、楽しいアイテムを上手に使って勝ち残れ。
わいわい麻雀™
ゆかいな雀友たち
PC エンジン用 ソフト2メガ
アーケードゲームで数々の実績を持つ「ビデオシステム」が、いままでのノウハウをすべて投入した、エキサイティング・マージャン・ソフト。待望の新発売。
予定販売価格
¥5,800
※予定販売価格は、消費税を含んでおりません。
1989 いよいよ6月新発売（予定）
ビデオシステム

速報 桃太郎チーム

待ちに待った『P-TYPE』

PCエンジン版桃太郎4作

4作同時



㊕読者が決める『P-TYPE』正式アイデ

10月発売予定

1 ［桃太郎活劇］に決定



10,858通のアイデアをありがとう 『活劇』の製作も好調に進む！

最優秀賞に選ばれたのは、大阪府の塚原哲也クン。さくまさんの弟子認定証とCD-ROM²を、キミに送るからね！

実をいうと、『P-TYPE』の正式タイトルを募集している途中で、スタッフの間からも『活劇』ってタイトルがいいんじゃないかって話があったんだ。アクションゲームだし、マルカツで募集しているから、活とカツをかけ合わせて、シンプルにまとまるしってね。

結局はハガキを見て、やっぱり『活劇』に決まったんだけど。

とてもキレイなイラストを描いてくれたり、絵が苦手な人は凝ったアイデアを送ってくれたり、編集部、さくまさんと桃太郎チーム一同、感謝感激の極みです。

厳密な審査の結果、計8名の方を選ばせていただきましたが、同じタイトルを出したのにボツになった方、本当にごめんなさい。

こんな作品もありました

NG

桃太郎丼蜂・桃太郎虎喰（東京・宮下勝行）桃一太YP（群馬・佐野信二）、桃太郎珍説（静岡・久保庭幸子）、桃太郎電劇クロスカウンターパンチ（愛媛・池田圭二郎）、桃太郎面接（静岡・渡辺泰正）、桃太郎乱闘（東京・西彰子）、桃太郎人情（神奈川・新名裕介）、桃太郎危険（山形・丹博樹）。敬称略。

受賞者作品

最優秀賞



塚原哲也クン
15歳　大阪府

⬅10,858通の中に『活劇』と書いたハガキは58通あった。その中から選ばれた、超ラッキーボーイがキミだ！

しかし、金太郎爆弾ってペンネームには笑ってしまった。

優秀賞〈さくまあきら賞〉



佐藤光一クン
18歳　青森県

⬅今のところ決定じゃないんだけれど、『桃太郎伝説豪華版』で、この『外伝』のタイトルを使おうかな〜って、ちらっとさくまさんが思っていたりしたので、優秀賞！

優秀賞〈ハドソン社長賞〉



河合賢矢クン
16歳　岐阜県

⬅ハドソンの社長サンが考えていたタイトルが、実はこの『電劇』だったんだ。そんなわけで、ハドソン社長賞を進呈。

隠れたズバリ賞だよね。

参加賞30名発表（敬称略）　**北海道**　揚岩恵司、山田秀樹、山本和司、花田有人　**山形県**　太田雄大郎　**福島県**　徳野雅之　**茨城県**　青木太一　**群馬県**　佐野信二、井上剛　**千葉県**　赤羽根陽介　**埼玉県**　鈴木恵一、武政一規　**東京都**　新掘淳、土屋涉、鈴木一也、渡部浩貴　**神奈川県**　池田雅裕　**静岡県**　湯山千里　**愛知県**　野

(仮)』のタイトル決定。あわせて、

を、今日は一挙に公開してしまおう。

発表

1 **桃太郎活劇〈P-TYPE改め〉**

2 SUPER **桃太郎電鉄**

3 **桃太郎伝説〈豪華版〉**

4 **桃太郎伝説Ⅱ**

さくまあきら直撃インタビュー

『桃活』は見ていて楽しいアクションだ

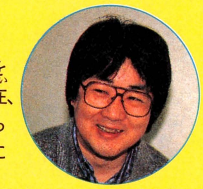
経験値導入？ 武器？

『桃活』タイトル決定後、みんながお待ちかねのゲーム内容をさくまさんに直接取材してきたぞ。

すでにシナリオと設定はまとまっていて、できあがっているそうだ。基本的には横スクロールで、ところどころ『忍者くん』のように上に昇っていく面もある。村の中に入ると『リンクの冒険』のように人と会話ができるらしい。流れは、ほとんど『伝説』と同じで、スタートも「花と木の国」からだ。ウリはキャラの動きで、なんと、こんどの桃太郎はひれ伏して進むこともできる。鬼の動きはそれ以上に面白いっていうんだから、驚きだ。なんでも台風のようにクルクル回りながら登場して、自分で目を回してヨレヨレになっちゃうなんてユニークな鬼もいるらしいぞ。そうそう、実はこのゲームは「ひえんの術」が使える。つまりいちどでもクリアすれば、呪文でその面から始められるってこと。全部死んじゃって、また最初からやり直すなんてやっかいな問題がなくなったんだ。

ただひとつだけ困っているのは、例の経験値導入の件。経験値アリの人とナシの人がプレイすると、ゲームが狂ってしまうらしい。だから、経験値導入を武器で代用するかもしれないんだ。





さくまあきら氏

あの桃太郎シリーズを生んだゲーム作家。現在、㊙ＦＣで『さくまあきらの百万メガ馬力』、本誌に『桃太郎伝達』を連載中。



⬇１面のボスが、こいつ。ちょいと、手ごわそうだね。どんな攻撃をしてくるかは、まだナイショ！



⬆おおーっ！ ナ…ナント、ナント、こいつが噂の「ひれ伏して進む」桃太郎だあっー!! ガンガンいこうぜっ！

努力賞



来須米国クン
13歳 千葉県

⬅ハガキのヘリを丸くして、ヒューカードに改造してきたのが、高ポイントのアイデア賞。いちどしか使えない技だったね。
みんな、真似しても、もうダメだよ。



森本恭裕クン
12歳 奈良県

⬅桃太郎チームの飯塚さんのお気にいりの１枚。音がカワイイとの評判。わざわざ漢字をふったけど、あて字になっていないところがミソだってさ。



匿名希望クン
茨城県

⬅ワールドっていう、アクションゲームっぽい雰囲気とロゴが、マルでした。

桃太郎消費税
田原恒平クン 12歳 和歌山

このタイトルでハガキを出した勇気にめんじて努力賞。スタッフに大受けの１枚でした。

桃太郎頑丸
宮下勝行クン 17歳

ガンガンっていう音と勢いはよかったのだけれど、漢字からイメージがわかず、努力賞に。

田貴幸 京都府 山内秀昭 大阪府 清水英樹、井上正 石川県 角目貴志 鳥取県 岸田美洋 高知県 山崎北斗 長崎県 山崎靖夫、小川政宗 大分県 白井昌一 熊本県 本郷秀樹 沖縄県 小波津こんどる 以上の方に「㊙ＰＣエンジン」特製テレホンカードを送らせていただきます。

グンとスケールアップした

②［SUPER桃太郎電鉄］

8月発売予定

何が起こるかわからない超盛りだくさんのイベントだ！

PCだからできた『スーパー桃鉄』

『スーパー桃鉄』をつくりながら、さくまさんは「PCエンジンはいい」と心底思ったそうだ。ＦＣ版の時にやりたくてもできなかったことがすべてクリア。四季によって変わる風景など序の口で、マップ上をリンゴ、犬、カラスが飛び回り、大仏だって移動しちゃうし、怪獣まで出現してしまうのだ。ほら、これを聞いただけでも、桃ファンのキミならウズウズしちゃうよね。

ＦＣ版との決定的なゲーム内容の違いは、まず今回は決まった目的地にみんなで向かうということ。いちばん遅れた人には、恐怖の「びんぼーがみ」がとりつくぞ。いちどこいつにとりつかれたら、誰かになすりつけるか先に目的地にたどりつくかしないと、絶対にはなれてくれないんだ。

次にＦＣ版では勝敗が収益のみで決まったけれど、『スーパー桃鉄』では物件をふくめた総資産で判定が下る。より公平な審判ってことだよね。それにこんどは、ひとつの物件を買い占めると、収益が倍増するシステムだから、当然、逆転のチャンスも倍増だ。

あとは、サイコロがただ進むだけの道具になって、イベントは今までのように２度めのサイコロの目の数ではなく、また別のかたちで発生する。イベントだって、今回はケタが違う。たとえば、自分でスターとロケ地を選んで、自分の会社のコマーシャルをつくったりできるんだ。

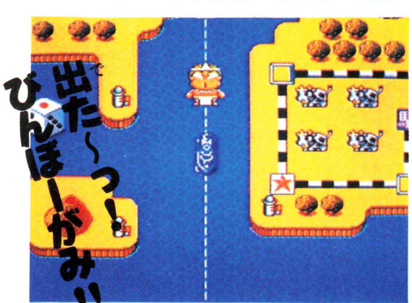
あ、そうそう。最近、解説書も読まないでいきなりゲームを始めておいて、「とっつきが悪い」なんてゲームに文句をいう不心得者がいるようなんだけど、『スーパー桃鉄』はそんな人のために、オープニングが劇になっていて、口上で解説をしてくれるようになっている。まさにいたれりつくせりのゲームだ。



⬅さあ、桃太郎チーム一同そろってのごあいさつ。この後、ゲーム開始だ！



⬅オイシそうな話が、とつぜんやってきたぞ。でも、お金を持ってないと…。



⬅どこまでもついてくる、びんぼーがみ。海だって、へっちゃらだもんね。



⬅びんぼーがみがいるってことは…おおっと、やっぱりいたぞ、ふくのかみ。

会社のCMをつくれ



⬆ジャジャジャ〜ン！　デーモンだあ〜っ!!　これは、会社のＣＭ撮影風景のワンシーン。タレントやロケ地は、このほかにも、しっかり用意されているからね。

スクープ第１弾

自分の球団を持とう！

さくまさんが、３年間も温めつづけていたアイデアが、これだ。ある６つの都市に、それぞれひとつずつ球団がある。買収すれば、キミは球団オーナーであり、選手でもあり、試合をすることになる。

さて、ではそこでふつうの野球ゲームが始まるのかというと……。



※この夏、桃太郎チームから暑中見舞いがもらえるぞ！──今回、正式発表になった桃太郎シリーズＰＣエンジン４部作を記念して、いまから桃太郎チームへ「励ましのお便り」を出してくれた人たち全員に、桃太郎チームから、その返事として、ドンと暑中見舞いを送っちゃおう、という超オイシイ企画なのだ。「励ましのお便

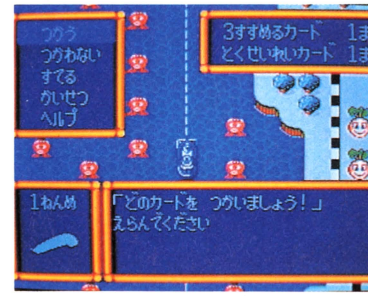
カードシステム導入で面白度バツグン！

地震、台風、クリスマス…!? 40種類近くのカード

ゲームをバツグンに面白くしたのは、なんといってもカードシステムの導入だ。『スーパー桃鉄』は、駅が3種類にわかれている。ひとつはお金が入る駅、もうひとつがお金の出ていく駅で、それ以外の駅ではカードが手に入る。サイコロを3つふれる「とっきゅう」カード、最高30マス進むことができる「リニア」カード、12月に物件がタダで手に入る「クリスマス」カード、他社の物件を破壊しつくす「だいじしん」カード、他の電車が通れなくなる「うんち」カード、それを復旧する「バキューム」カード、さらに究極の「ぱろぷんて」（どこかで聞いたような名前だね）カードなどなど、40種類近くのカードがそろっているぞ。

このことからもよくわかるように『スーパー桃鉄』は、人との関わり合いが基本、かつ非常に重要になっているゲームなんだ。誰がどのカードをどれぐらい持っているのか、ちゃんとチェックしながらゲームを進めていかないと、後でとんでもない目にあうことになる。

さくまさんは、このゲームのノリをいちばん近くたとえるなら、麻雀だろうっていってたけれど、明るく楽しく、みんなで盛り上がれてしまうんだから、『スーパー桃鉄』はダンチに面白い、最高のゲームってことだよね。



←「とくせいれい」カードって、何だろう？ ちょっと使ってみようかな。



←「マルサ」カードを使うと、マルサの女が脱税の調査にやって来るぞ。



←あれ？ サイコロが3つも！ これが「とっきゅう」カード？

●制作悲話あれこれ●

『スーパー桃太郎電鉄』の制作で、もっとも被害を受けたのは、音楽担当の関口和之さんかもしれない。移植だから新曲はないよ、とさくまさんにいわれていたが、いざフタを開けてみれば、なんと全曲オリジナル！ サザンオールスターズ再結成で忙しい中、30曲も作らされてしまったそうだ。

3 年末発売予定 ［桃太郎伝説］豪華版

ついに決定！

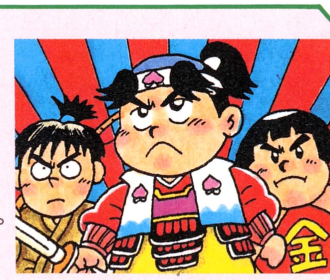
4 来春発売予定 ［桃太郎伝説Ⅱ］PC版

スクープ第2弾

豪華版は6人パーティー!?

初めは単なるPCエンジン移植を予定していた『桃太郎伝説豪華版』だったが、ついつい手を加えてしまうのが、桃太郎チーム！ 刻一刻とスジは変わり、大きな声ではいえないけれど、どうやら犬、サル、キジに金太郎や浦島も参加する豪華6人パーティーになりそうだ。きっとマップ上の遊びも、かなり増えるんじゃないかな。

『伝説Ⅱ』は未来編（宇宙編？）。特撮監督として、あの『凄ノ王伝説』の岩崎さんが参加するっていうから、さらにお楽しみ倍増だね。



↑こんな最強トリオになるのかな？ イヌ、サル、キジに浦島の助けたカメや、金太郎の友だちのクマなんかも出たら面白いね。

文庫版も登場



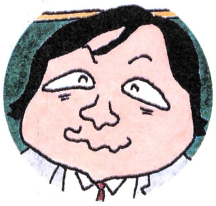
小説になった桃太郎を、もうキミは手にしてくれたかな？（角川文庫・420円・発売中！）

り」の締め切りは7月10日で、当日の消印有効。宛て先は、〒100-31 東京都国際郵便局私書箱5121号 桃太郎暑中見舞いキャンペーン マルカツＰＣエンジン係まで。暑中見舞いの発送開始は、8月中旬からだから、夏休み中には絶対キミたちの手元にとどくはず。腕まくりして待ってるから、みんな、ビシバシ送ってね！

最新特報



気になる進行状況やいかに!?



●プログラマー

岩崎啓真氏

岩崎さんに聞きました

『イース』の製作で大忙しの岩崎さん。現在は「いかに遊びやすいゲームにするか」ということを念頭において製作を進めているとか。今月も岩崎さんにお話を聞かせてもらった。

勝：『イース』移植情報が入ってからすでに3か月めですが今どのくらいまでできているのですか？

岩崎（以下岩）：キャラの動きはかなりできてます。かなりよく動いてますよ。それと今は、つなぎめの部分を作ってます。感動させるイベントだけに特に念入りに作っていますよ。

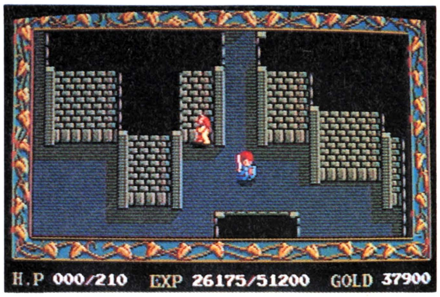
勝：声が入るかもしれないという話ですが…？

岩：今は入れたいという方向で進んでいます。まだどんな声優さんに頼むか決めていませんが、できるだけイメージにそった人を選びたいです。

勝：問題の動きに関してですが……？

岩：他の家庭用機種ではできなかった唐草模様のワクを実現しています。また、完全にスムーススクロールなので、見ただけでも今までの機種を超えている、と感じてもらえると思います。また、マイキャラの動き自体は、『II』に合わせています。つまり障害物にぶつかっても半キャラくらいならよけてくれるんです。おかげで、扉や廃坑などもかなり動きやすくなっています。

ボクが言うのも変ですが、期待していてください。

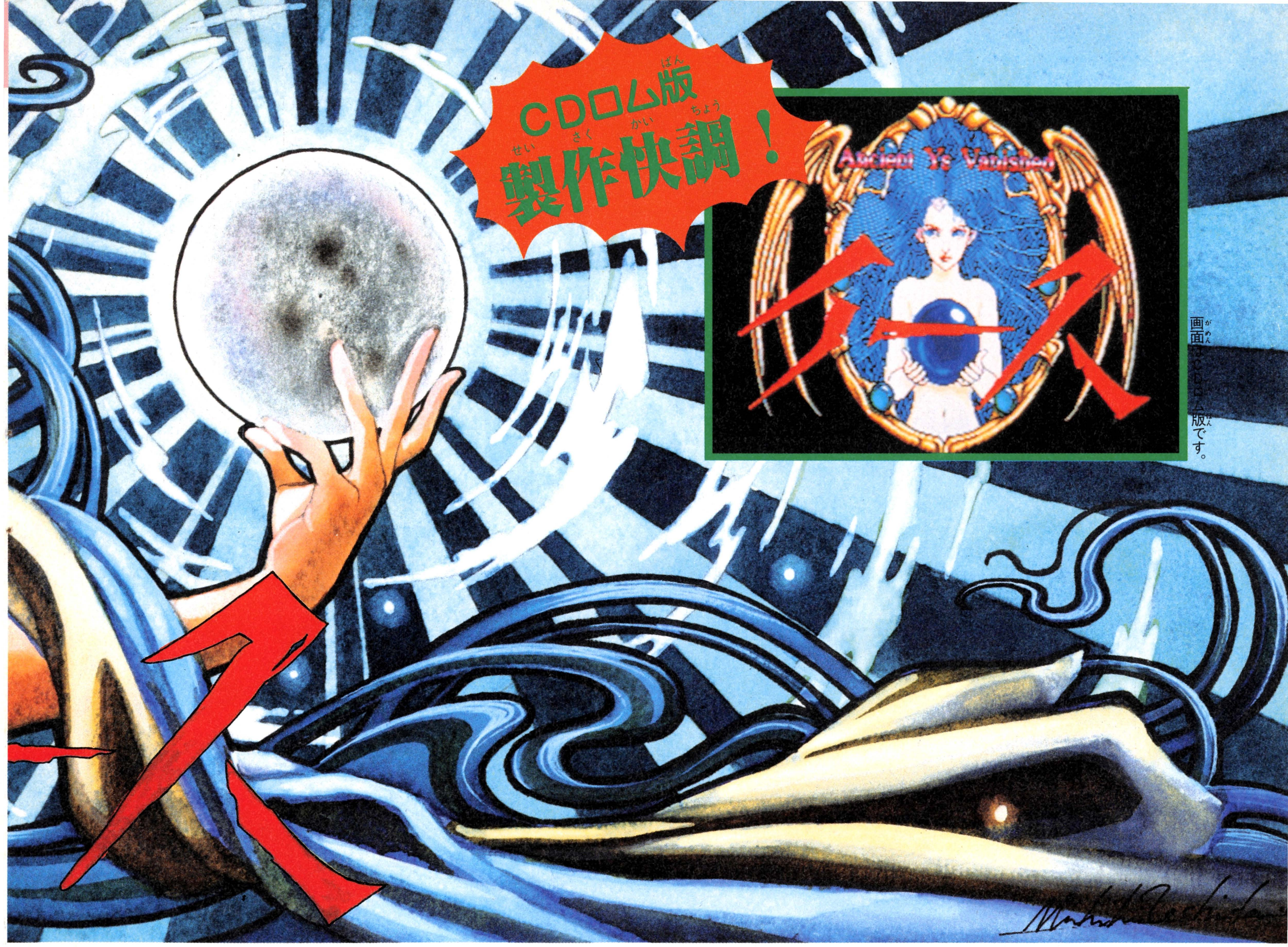


画面はCDロム版です。



⬆CDロム版『イース』の画面。PCの美しいグラフィックが感動を倍増させてくれるぞ!!

⬅『イース』の背景グラフィックの資料の山。すごいっ!!



画面はCDロム版です。

イースの世界とは!?

●日本ファルコム
井上忠信部長

パソコンでは『イースIII』!

こちら側では、『イース』のオリジナル版を制作した、日本ファルコムの井上部長さんのインタビューを紹介しよう。

㊙:PCエンジンで『イース』ができるということで、みんな楽しみにしているのですが…。

井上(以下㊤):『イース』『イースII』はもともと1つのストーリーだったんですが、パソコンのハード上の問題で、オリジナル版は2つに分かれてしまったんです。今回のCDロムへの移植で、それが1つにまとまるということなので、切れ目のないストーリー展開が楽しめるんじゃないかと思いますよ。

㊙:『イース』には、もとになったお話があるということなんですが…。

㊤:フランスのフィニステールという町の伝説がモチーフとなっていて、その伝説の中に"イース"という町がでてくるんです。『イース』のもとになったというよりは、この伝説がゲームのイメージと合ったので、"イース"という名前を使った、という感じです。

㊙:パソコン版ではいよいよ『イース』の3作めができるようですが…。

㊤:『イース』の3作めでは、主人公アドルは、"イース"の地を離れ、『イース』の中で出会った仲間との冒険をすることになるんですよ。画面も横スクロールになって、ずいぶん雰囲気も変わります。

㊙:どうもありがとうございました。



イラスト/内田美智子

最も気になる部分をクローズアップ!!

イース



◆今からワクワク！

PCエンジン版は「ⅠとⅡがいっしょになる！」ということで、今からとっても楽しみ。そこで今回は、『イース』のⅠからⅡへのつなぎのビジュアルを見ていくことにした。はたしてPCエンジンではどのようにアレンジされていくのか!?



画面はMSX2版です。

⬆見事ダルク＝ファクトを倒し、感無量のアドル…。しかし、そのころ…。

⬅『イースⅠ』での目的は、このダルク＝ファクトを倒し、6冊の本を手に入れることだ!!

◆とにかく感動できるものに！

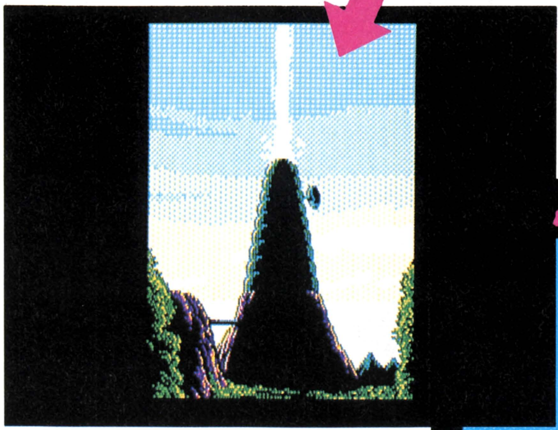
話によると、ここで紹介されている部分は、アニメーションをふんだんに盛り込んだビジュアルシーンになるらしい。

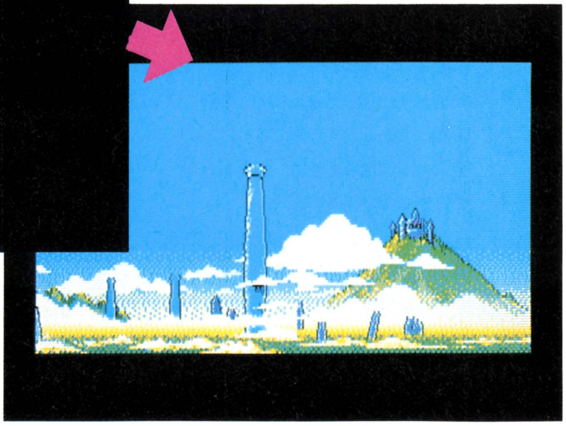
また、グラフィックを超一流のスタッフが描いているというから、名実ともに最高のできになることはまちがいないだろう。早く画面が見たいよ〜！

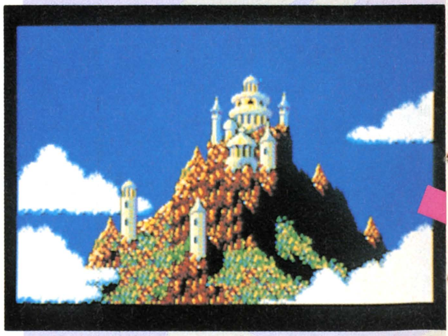


⬆とある場所で、ダルク＝ファクトの死とアドルが6冊の本を手に入れたという報告がなされていた。これからアドルの身に何がおこるのだろうか。

⬇天空の国イース。アドルを包み込んだ真白な光は、この地の果てに落ちた。アドルは何の目的で、また誰の手によってこの地に降り立ったのか…!?







⬆ホッとしているのもつかの間、アドルは不思議な力によって真白な光に包まれた。遠くなっていく意識のなかでアドルが見たものは、今まで自分が冒険した地の全景だった。考える力を失ったアドルは、抵抗するすべもなく、ただ真白な光に身をまかせ、見知らぬ地へと引き上げられてゆくのであった…。

IからIIへ

◈IとIIのつなぎをパソコン版でリプレイ！ 予想の参考になるぞ！



画面はCDロム版です。

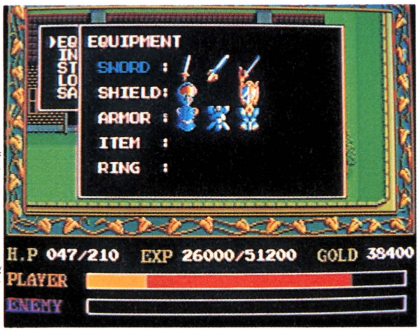
『イースI』のエンディングから『II』のオープニングまでざっと流してみた。パソコン版をやったことのある人なら、「なつかしいなあ」なんてつぶやいているかもしれない。それくらいこの部分は感動的なシーンなのだ。ここがPCエンジンではどのように移植されるのか、ということが注目される点の1つ。



しかしパソコンをやった人なら覚えていると思うけど、この部分、「つなぎめ」といわれているわりには、あまりピンとこない作りになってしまっている。『II』はそれほどでもないのだが、『I』のほうは絵も少なかったため、ビジュアル的な描写が少ないのだ。今度移植されるPCエンジン版では、CDロムの機能をフルに生かして、オリジナル画面をバンバン入れてくれるそうなんだ。とにかく「パソコン版を超えるでき」ということを目標にしているため、パソコン版で不足していると思われる部分はより一層力を入れて作っていくとのこと。さらに音楽もフルオーケストラのすごいものになりそうなので、これはパソコン版を終わらせてしまった人でもじゅうぶん楽しめるゲームになりそうだ。

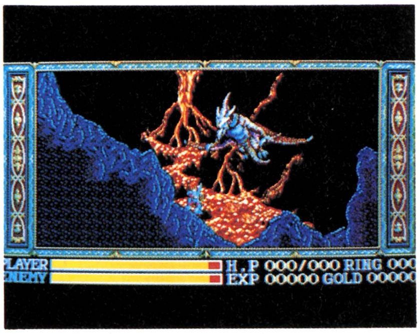
ちなみに、今ハドソンでは、イベントのアニメーションに声を入れるか入れないかを検討している。もしこれが実現して成功すれば、まるで映画を見ているようなできになることはまちがいないだろう。

これはCDロムのパワーを発揮するという点で非常にいいことだと思う。もしできるならぜひ、実現してもらいたい。

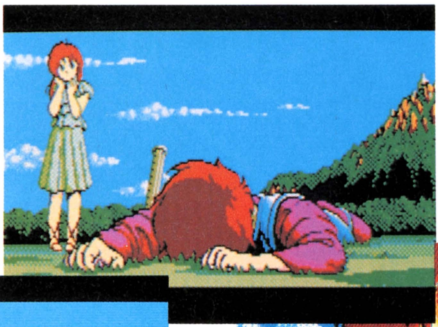


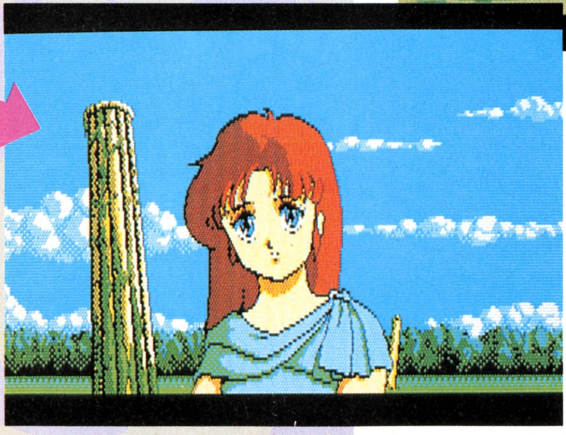
画面はCDロム版です。

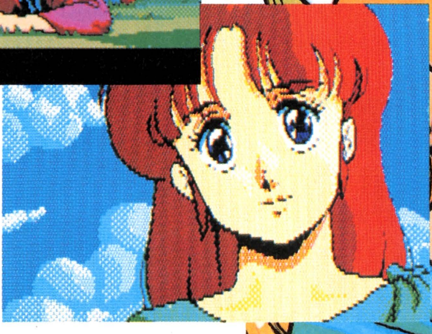
⬅アイテムの選択画面。買ったりもらったりした物がここで表示されるんだ。

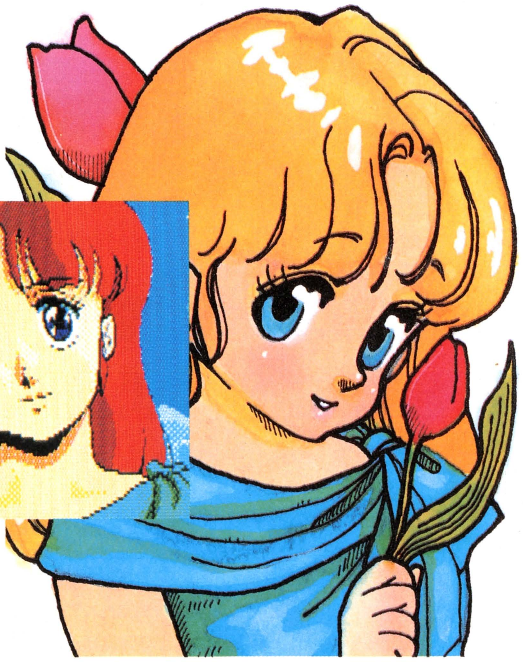


➡パソコン版ではすでに『イースIII』が発表。はたしてPCでプレイできる日はくるか!?









⬅リリアとアドルの出会いのシーン。アニメーションがすごい。

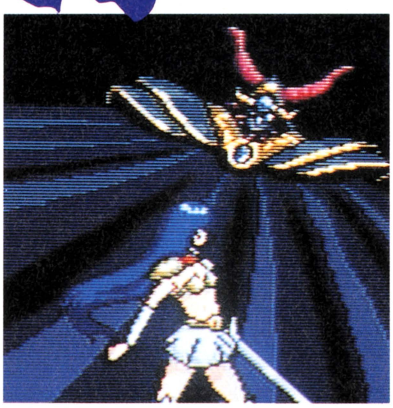
⬅『イースII』発売と同時に、このアニメーションに話題集中!!

お待たせ！ 見ごたえたっぷり、CDロム版優子の大活躍

ヴァリスII

日本テレネット／6月23日発売／¥6,780(税別)／ACT

ダイナミックなサウンドとアニメで優子ちゃんが帰ってくるのだ。ふははは…





⬆アニメで動く優子は、まるで生きてるみたいな迫力。抱きしめたい！

⬅ワシらの優子ちゃんを狙う、新たな敵。こいつ強そーだぜ、心配……。

平凡な女子高生をよそおいながら、実はヴァリスの戦士というトンデモナイ副業を持つ美少女、優子。彼女が、CDロムとゆー史上最強の武器を従えて、再び登場してくれちゃう。アニメ処理で華麗に動き、しかもカワイイ声でしゃべる優子に、もうオープニングからクギヅケだ。まさに、歌って踊れる優子ちゃんなのである。あー、あやかりたい、あやかりたい。しかもだ、BGMがまた、タダモノではない。ゲーム音楽の域を脱した迫力のサウンドが、気分を盛り上げてくれる。どっぷり楽しもーぜ！



声優陣だって、こ〜んなに豪華なのだ

アニメやサウンドもさることながら、なんたって『ヴァリスII』の目玉は、超豪華な声優陣！ TVや映画でおなじみのベテランが、いい味出してるぜっ。どーだ、楽しみだろ。

優子／島本須美





⬅「風の谷のナウシカ」のナウシカ、「ルパンIII世・カリオストロの城」のクラリスの声で有名な売れっ子だ。

麗子／三田ゆう子





⬅優子のライバル、麗子は、「うる星やつら」の弁天役で人気の三田ゆう子サンだ。

メガス／鈴置洋孝





⬅優子の新たなる強敵メガス。「ガンダム」のブライト役の鈴置洋孝さんが声を担当。

ACT1 最初の戦場は、百鬼夜行の飯田橋だ!!



⬆美しい満月、美しい夜景をバックに、優子とザルーカの死闘が繰り広げられる……。ガンバ！

ACT1の大ボスは赤闘竜ザルーカ



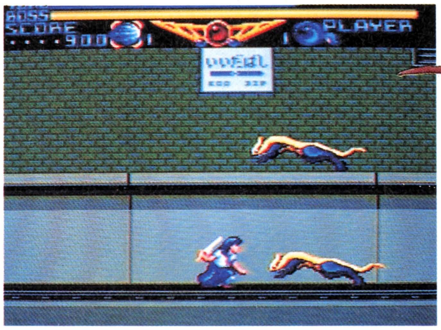
⬆ACT1のボスキャラ、ザルーカどぇーす。怒ると火を吐くんだお♡



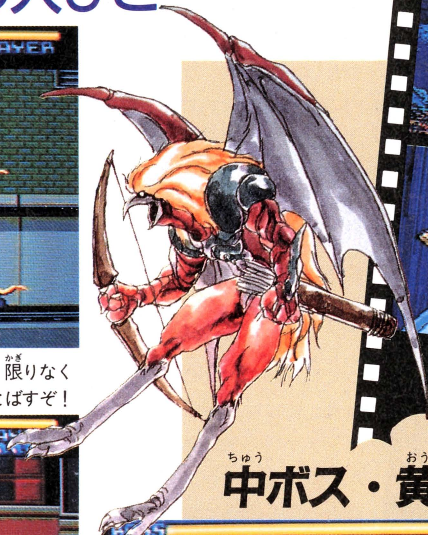
謎のダチョウ男にケンタッキー太もも男、優子を待ち受ける敵キャラの人びと……

そーゆーワケで、なぜ飯田橋なのかっ、とゆー疑問も氷解しないまま、(たぶん新日本レーザーソフトが飯田橋にあるから、というただそれだけの理由だと思うけど)、突如として舞台は飯田橋なのである。そして、ヴァリスの剣を片手に、深夜の街を駆け抜ける優子。彼女に襲いかかる、異形のモンスターたち。ザコキャラといえども、かなりのデカさで、見るからにコワソーだ。しかし、そんなことでヒルむ優子ちゃんじゃないぞ。ヴァリスの剣を手にした優子は、ただの女子高生じゃないのだ。でも優子、セーラー服姿で深夜の街を走るキミを、ご両親はどう思ってるんだろう。そのへんが、ちょっぴり心配なボクなのさっ♡

それにしても1面の敵キャラは、どーも鳥類がハバをきかせてるようだ。カンガルーとダチョウの混血みたいなヤツとか、カラス天狗みたいな中ボス・ガデルとか…。特にガデルの太モモは、フライにするとおいしそー。カーネルおじさん大喜びってかっ。

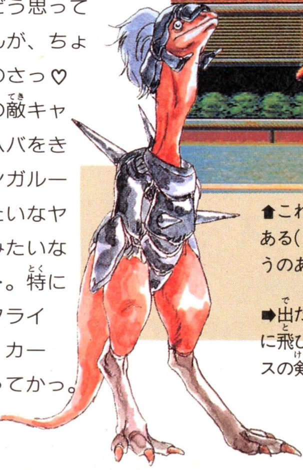


⬆地下鉄・飯田橋駅で戦う優子。敵キャラは、限りなくスカンクに近いヒョウだ。珍獣ショーに売りとばすぞ！

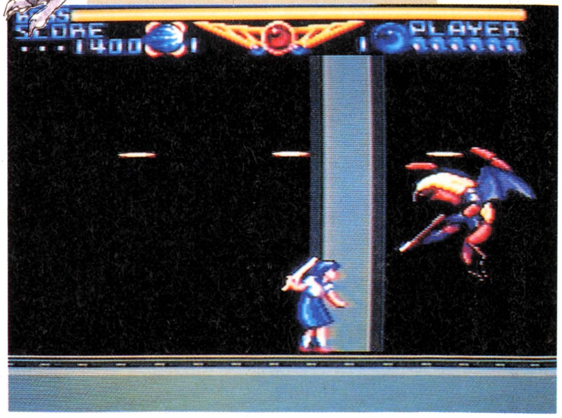


中ボス・黄天竜ガデル



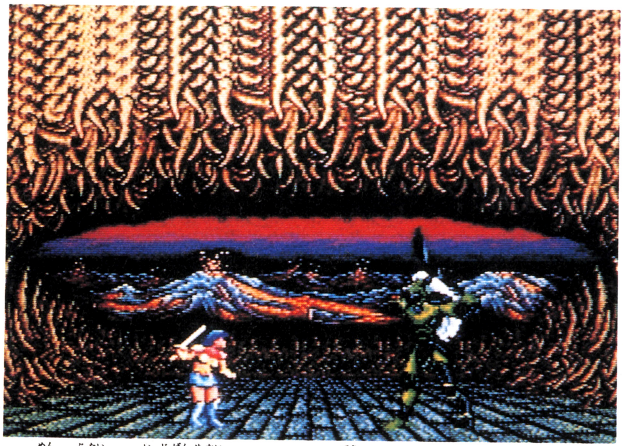


⬆これがウワサのダチョウ男、ポヨヨーンである(なんちゅー名前だよ)。けっこう愛きょうのあるイイやつだ。気に入っちゃったぜ♡



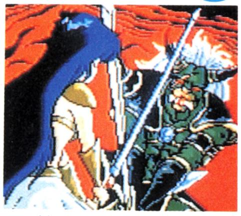
➡出たっ、中ボスのガデル！ 空を飛ぶうえに飛び道具まで持ってるヒキョー者。ヴァリスの剣でこらしめてくれるわ、ドジューッ！

ACT2 戦いと陰謀の渦まくヴェカンティへ ゆけゆけ優子、どんとゆけ!!



⬆2面の舞台は、異次元世界ヴェカンティ。敵キャラも、ツワモノぞろいだぞ！

ACT2のボスは 黒豹竜ギラン





⬆➡大ボスのギランは、白い髪に黒いボディのシックなやつ。でも、顔がちょっぴり凶悪なのが悩みなの♡ 恋人募集中でぇす。

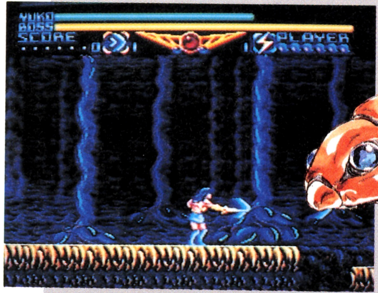


おどろおどろの2面は、蛇男から巨大ダンゴ虫まで総出演…

さて。みごとザルーカを倒した優子ちゃんの前に、突然なつかしい姿が…。なんと、前回の『ヴァリス』で優子に倒されたはずの麗子が登場したのだ！ 麗子ってば、ゾンビになっちゃったのかぁ？ あいかわらずの美しさだけど、頼むから迷わず成仏してくれ。ナンマイダ、ナンマイダ…。

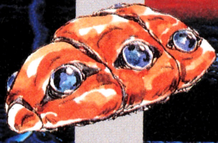
しかし、麗子はべつに迷って出てきたワケじゃなかった。彼女は、優子にヴェカンティの危機を告げに来たのである。ログレス王亡きあとの、混迷と戦いの日日。そして、ログレスの兄、幻夢皇帝メガスの出現。そう、新たな悪が、ヴェカンティをおびやかしてるのだ。再び、ヴァリスの戦士・優子の出番ってワケやね。急げ、優子！

メガスをめざして、つっ走れ！ バビューン。





⬆2面は、ガラリとムードの変わった、オカルティックな背景。蛇だのダンゴ虫（ゲェッ）だの、敵キャラもグロいぞ！



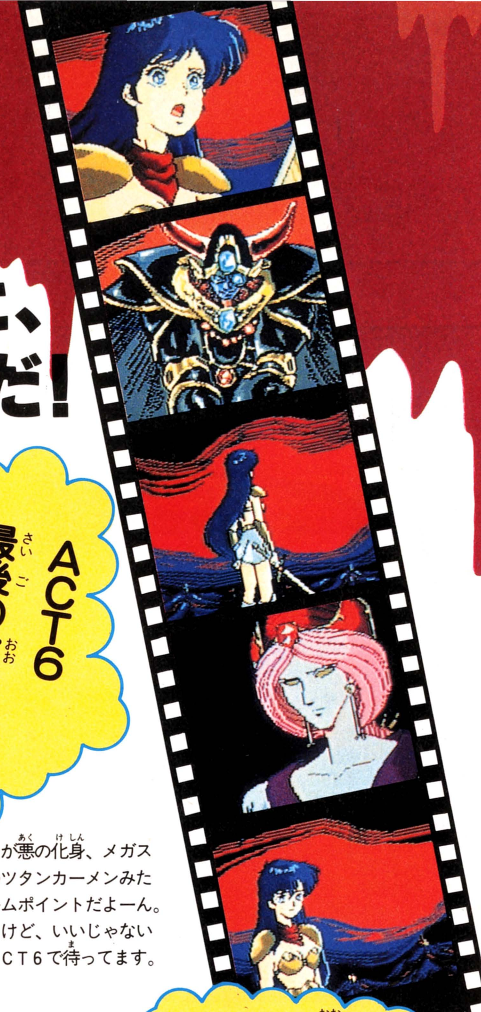


中ボス・朱雷竜ネクロデプト

ACT3→6

さあ、メガス軍最高幹部たちと、クライマックス・バトルに突入だ！





ACT6 最後の大ボス 幻夢皇帝メガス

⬅ガチョーン！　ワシが悪の化身、メガス様だあっ。アゴの先のツタンカーメンみたいなおヒゲが、チャームポイントだよーん。悪い男だって人はいうけど、いいじゃないのシアワセならば。ACT6で待ってます。

ACT3 大ボス 蒼犀のガイアス



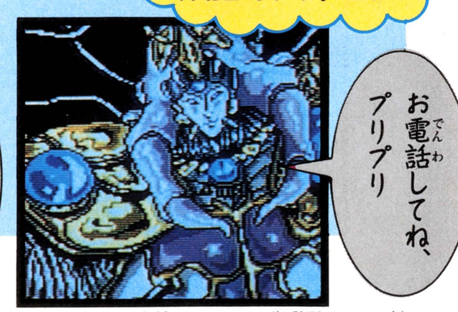
⬆気はやさしくて力持ち、男っぽさがウリの好青年です。ヴァリスの剣を持ったステキなあなた、文通しませんか。

ACT4 大ボス 紅蓮のトウ



⬆アゴの先がメガスそっくり、といわれるアタシ。みんなはトウちゃんって呼ぶけど、おとーちゃんみたいでイヤ♡

ACT5 大ボス 妖狛のハイゼン

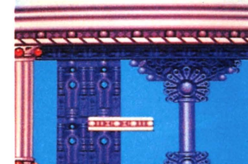


⬆ハイゼンって名前だからって、配膳係だなんて思うなよ。給食のオバサンじゃないんだからね。これでも最高幹部さ。

ACT2をクリアしたら、いよいよゲームはクライマックスだ！　ACT3からの大ボスは、いずれもメガス軍の最高幹部ばかり。こりゃあ、気を抜けないぜ！　まずはACT3の大ボス、ガイアスめざして突撃だ。この面は、天空の城ラピュタみたいな空中楼閣が舞台。いやあ、なかなか美しい所ざんす。幻想的なインテリアは、住む人の洗練されたセンスを映し出しているかのよう。いったい、どんなステキな王子様が住んでるのかしら♡　と、胸ときめかす優子ちゃんなのであった。やっぱ、女の子ね。

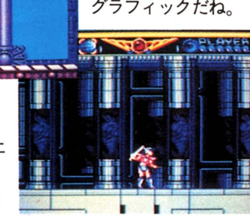
が、しかし！　待っていたのは王子様ならぬサイの化けもん。くぉの一、期待させやがって。サイだかカバだか知らないが、化けもんがお城なんかに住むんじゃねー！　オメェなんか動物園がお似合いだぜっ。と、優子の怒りの剣が舞う。だが優子よ、化けもんのガイアスを倒しても、まだまだ道は遠い。なにしろACT6まであるんだもんね。はたして優子は、無事メガスを倒せるのか？　そいつはキミの腕しだいだぜ。

ACT3



⬅蒼犀のガイアスが待つ、空中の城。美しいグラフィックだね。

ACT5



➡ここまでくれば、エンディングは目の前。気をひきしめて行け！

PRESENT

とにかく今月も大満足のプレゼントだ!! ㊜PCエンジンが、自信をもってお薦めする3大ソフトと豊富なGOODSのオンパレードだ!!

SOFT

今月のソフトはこれだぞ。
どれをもらってもうれしいねっ!!

★天外魔境

ハドソン／6月30日発売／¥7,200／RPG

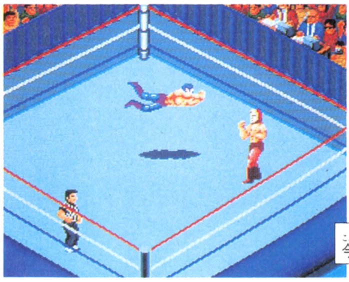


⬅待ちに待った、CDロム超期待の新作が、ついに登場だ!!

今号付録①

★ファイヤープロレスリング

ヒューマン／6月22日発売／¥6,300／SPG



⬅プロレスファン必見!! これをやらずして真のファンとはいえないぞ!!

今号付録②

★ニンジャウォーリアーズ

タイトー／6月30日発売予定／¥6,200／ACT



⬅3画面一体のアーケードが、PCエンジンでプレイできるぞっ!!

今号P.40

GOODS PART I

お楽しみのプレゼントはこれだーっ!! とばかりの今月のラインナップです。



『イースII』Tシャツ

5名

⬅夏の必須アイテム、Tシャツだ!! それも『イースII』のだぞっ!!



『イース』ステッカー

10名

⬅とっておくのも良し、どこかに貼ってながめるも良しの㊙ステッカー。

『ストライダー飛竜』CD

5名

⬅ポニーキャニオン(サイトロン)より好評発売中のCDだ!!



アイレムグッズ

計15名

⬅『ホーリーダイヴァー』の下じきを5名に、バッヂを10名にプレゼント！





MUSIC ART 88

1名

⬅PC88用音楽ツールソフト（メサイヤ)。『PCの音源データ』入り。

㊜PCエンジン編集部から GOODS PART II



㊜テレカ

10名

㊜ボールペン



10名

㊜ステッカー



10名

㊜オリジナルグッズがどーしても欲しい人はMACカードを集めてね。

応募方法

プレゼントの希望者は、今月号に付いているハガキのアンケートに答え、希望プレゼントを明記して送ってね。しめ切りは6月29日(当日消印有効)。切手も忘れずに貼ってね。

5月号当選者

魔界八犬伝SHADA…大分県 宇田津知春、ほか4名／サイバークロス…神奈川県 鴨篤司、ほか4名／凄ノ王伝説‥福島県 打越慶史、ほか4名／ナグザットオープン…宮城県 今井竜、ほか4名／ストライダー飛竜GMカセット…京都府 堀内聡、ほか9名／ディープブルーテレカ…広島県 見浦秀和、ほか4名／FIパイロットジャンパー…千葉県 藤西弘、／アウトライブ下じき…埼玉県 羽生明弘、ほか9名／ウィザードリィCD…東京都 長井紀明、ほか4名／日本ファルコムテレカ…東京都 越後屋正裕、ほか14名／敬称略。

NEW Soft TIMES ニューソフトタイムス

『桃太郎』4作、『イース』、『ヴァリスII』と大ネタが続いたけど、このコーナーも目が離せないぞ!!『獣王記』、『めぞん一刻』、『Mr.HELIの大冒険』などなど。さらに、ナムコ新作のスクープもあるぞ!!

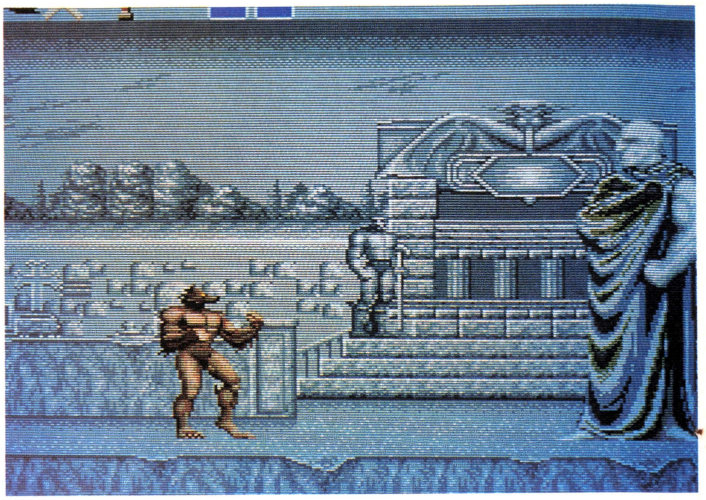


イラスト／中沢数宣

女神アテナを救うのはキミだ！

獣王記

NECアベニュー／7月発売予定／価格未定／ACT



パンチ・キック・ジャンプ！　アーケードで大人気の、あの『獣王記』が、今、PCエンジンで甦る!!

変身シーンがド迫力の過激アクション！

この『獣王記』は、1年前にアーケードファンを熱くさせたアクションゲームの移植ソフトだ。パンチ・キック・ジャンプと、3つの技を使いわけながら全5ステージを戦い進んでいくゲーム。なんといっても最大の見せ場は、ところ狭しと動き回るデカキャラ、不気味なグラフィック、それにマッチしたサウンド、そして、ド迫力の変身シーンだ。また、変身後の主人公がメチャクチャ強く、敵をボコボコ倒していくのに快感を覚えた人も少なくないんじゃないかな？　PCエンジン版は、そんなユーザーのために、スミからスミまでアーケード版に忠実に移植してあるんだ。こんなすごいソフトが、もうすぐキミのPCエンジンで遊べるようになるぞ！



⬆➡変身前の主人公。このままではボスはおろか、ザコにだってまともな勝負は挑めない。はたしてこの主人公が、どう変身するのか？

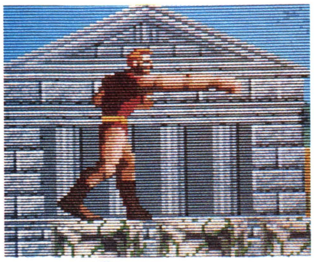
STORY

"獣人"、それは人間の知能と獣の力をもった獣戦士。彼らはいつの日からか、自ら神を名のるようになり、地上を制するようになった。これを知った神ゼウスは獣人達を石の中に封じ込めたのだった。

それから数千年。平和だったこの国が、正体不明の怪物によって、侵略を受けた。事態を重くみた神ハデスは、地上の神ゼウスに助けを求め、ゼウスは娘であるアテナを支援の軍団に送ったが、そのアテナもとらわれの身になってしまった。

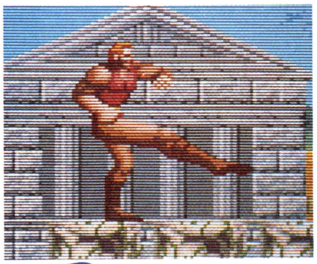
今こそ真の獣人の力を発揮する時だ！

変身前は3つの技を使って戦い抜け！



パンチ

⬆アクションゲームの基本といえば、やっぱりパンチ！　獣人は3段階のパンチを繰り出すことができる。ただし、射程が短いため、かなり敵に近づいて打たなければならない。



キック

⬆いままでのアクションゲームと違い、『獣王記』のキックには特徴がある。しゃがみながらキックをすると、足ばらいをするのではなく、真上に向かってのキックになるのだ。上から攻撃してくる敵に有効な技だ。



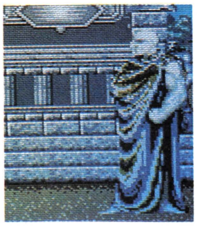
ジャンプ

⬆どのステージにも段差があり、ジャンプを使わなければ上ることはできない。また、落とし穴を飛び越える時にも使う。キックとの複合で、空中の敵を倒すことも可能だ。

ボスキャラと戦うには？

ボス

どのステージでも、一定の距離を進むとスクロールが止まって、ボスとの対決シーンになる。しかし、獣化していないと、ボスも変身せず、けむりを残して姿を消してしまう。早く変身しよう。



⬆これがステージ1のボス。これはまだ、変身する前の姿。条件を満たせば、本来の姿に戻り、戦いを挑んでくるぞ！

獣化すれば攻撃力も数段にUP！

各ステージに出現する双頭の白い狼"アルビノ"を倒すと、スピリットボールが出現する。この、スピリットボールをとると、獣化が1段階進むんだ。獣化が完了するには、3個のスピリットボールが必要だ。獣化が終わりきらないうちにボスと会うと、通常の戦闘ステージに戻される。2回めに会った時は大丈夫だけど、3回めにボスに会った時、獣化を完了していないと、パワーの弱い体で、ボスと対決するハメになるぞ!!

アルビノ



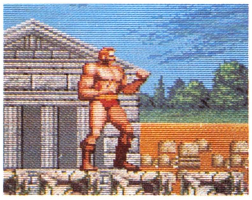
←こいつがスピリットボールを持っているアルビノだ！

スピリットボール



←これがスピリットボール。とれば獣化が1段階UP！

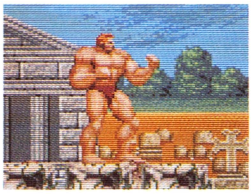
第1段階



マッスルボディ

身にまとっている服が破ける。これが獣化の第1段階だ。力はさほど強くないが、スピリットボールをとっていない時よりは、はるかにマシである。

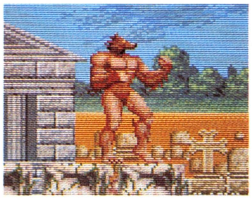
第2段階



マキシムボディ

パンチは、事実上獣化した時と同じ破壊力をもち、移動スピードはそのまま。耐久力が3までのザコキャラなら、1発で倒すことができる。キック力も同様だ。

第3段階



獣戦士

これが最上級の獣化。パンチ力、キック力ともに最高になり、その獣戦士に見合った能力が使えるようになる。どの獣戦士になるかは、変身するまでわからない(?)。

ウェアウルフ　ラウンド1





ステージ1の獣戦士は「ウェアウルフ」。繰り出すパンチは"ファイヤーボール"を放ち、ザコ敵は1発で倒すことができる。キックは自らを火の玉に変え、強力な横飛び蹴りで、前方にいる敵を倒してしまう"フラッシュアタック"だ。

ウェアドラゴン　ラウンド2





口からは"サンダースマッシュ"という、雷を前方に放つことができ、キックボタンを押せば、"ライ・バリア"という強力なバリアを張ることができる。獣戦士化した主人公は、このステージだけに限り、宙を飛ぶことができる。

ウェアベア　ラウンド3





冷たい息を敵に吹きかけ、すべての敵を岩にしてしまう"ペトリフブレス"、急速に回転しながら敵に体当たりをする"スピンボンバー"の2種類の特殊攻撃ができる。見掛けからは想像もできない身軽な動き。はたしてクマは、こんなに身軽だったのか？

ウェアタイガー　ラウンド4





パンチと同時に、上下に揺れながら前方に衝撃波を放つ"ソニックムーブメント"を使う。ウルフのファイヤーボールと違い、かなり広い範囲の敵を倒すことができる。キックボタンを押すと、上下に衝撃波を放つ"ヴァーティカルインパルス"が使える。両方とも威力は強力で、ザコキャラはカンタンに倒せるぞ。

ゴールドウルフ　ラウンド5





ラウンド1で変身した「ウェアウルフ」が、パワーアップして再び登場する。"ファイヤーボール"や"フラッシュアタック"などの特殊攻撃はそのままだけれども、移動スピードや攻撃力は、ラウンド1とは比べものにならないほど上がっている。変身後のキャラの中では、やっぱりこいつが、一番強そうだね。

イラスト／中沢数宣

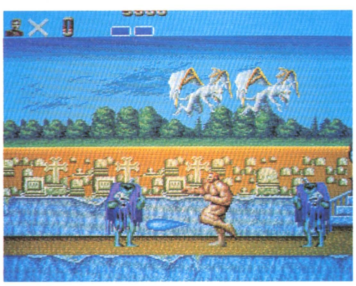
アテナを救うため、魔神の待つ

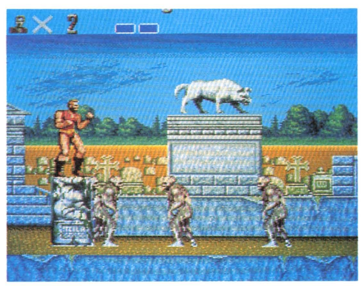


ROUND 1 ウェアウルフ ➡ 地上

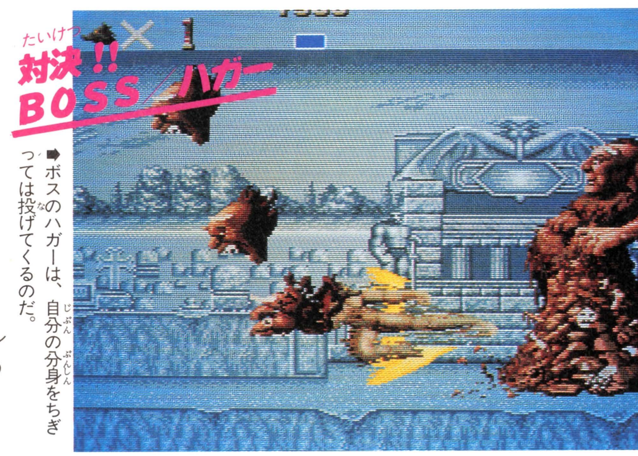
戦いの旅は、獣人が長い眠りについていた墓場から始まる。ゾンビやグレイブマスターなどの敵キャラばかりか、突然地中から出現する石柱までもが行く手をはばもうとするのだ。このラウンドではまず独特の操作方法に慣れるコトが大切だ。特にジャンプのタイミングは早めにマスターした方がいいだろう。敵はそれほど強くないから、意外と早くウルフに変身できる。ただの獣人だと、ボスに会っても逃げられるぞ。ここのボスはハガー。ゾンビとなるべき死骸が集まったおぞましい魔神だ。こいつは頭をちぎって投げてくる。ウェアウルフの必殺技、ファイヤーボールとコントロールのテクで立ち向かえ。

⬇墓場が背景になっていることからもわかるように、ここはゾンビたちの巣くつだ。敵は意外と弱いが、集団でどんどん攻めてくるから、用心して戦おう。

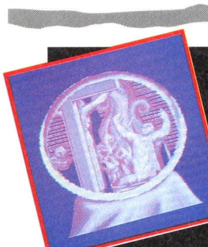




⬆ゾンビにもいろんなタイプがいるぞ。でも、やっぱりどれも気味が悪いヤツばっかり。アルビノは、絶対倒して、スピリットボールを狙うようにしよう。



➡ボスのハガーは、自分の分身をちぎっては投げてくるのだ。



ROUND 2 ウェアドラゴン ➡ 洞窟

ラウンド１のボスを倒した獣戦士は、敵を無事倒した喜びもつかの間、本当の魔神にスピリットボールを吸い取られてしまった。

ここ、ラウンド２は、暗く湿った洞窟内で展開される。天井からは暗い洞窟内を照らす夜光シダが垂れ下がり、足元は広大な湿地帯と化していた。地面から、水中から、そして天井のちょっとしたすき間から、敵は容赦なく攻撃を仕掛けてくる。ここでの敵は、いきなり頭からガップリかみついてパワーを吸い取ってしまうヤツや、毒のついた尻尾で攻撃してくるヤツまでいて、ちょっとした油断が死につながるきびしいステージだ。

⬇ドラゴンに変身すると、飛べるようになる。これで、頭上から襲ってくる敵キャラも、ラクに倒せるぞ！





⬆茶色の双頭の狼を倒しても、スピリットボールは出現しない。とり逃がしても、残念がることはない。



➡目玉のオバケが、ラウンド２のボス、オクトアイズだ。特殊攻撃で倒せ！

不気味なステージをつき進め!!



ウェアベア ▶ 岩盤の洞窟

ジガ蜂が進化したような"ケーブニードル"、動きは遅いのだが油断のならない石の甲羅をもつ"ロックタートル"と、さまざまな敵キャラが登場するラウンド3。ここは、ラウンド2よりさらに奥深く入った洞窟内でのバトルだ。

ラウンド2と違うのは、誤って落ちでもしたら絶対助からないような深く大きな亀裂が地面にぽっかり開いていたり、行く手を阻む大きな岩（実はこれが敵）があったりするところ。しかし、出現する敵の数も少なければ、それほど強い敵が出てくるというわけでもない。むしろ怖いのは、地形によるさまざまなトラップなのだ。



⬅2Pプレイだと、手強そうな敵キャラに遭遇した時でも安心。やっぱり、もつべきものは友だち（？）かもね。



➡ボアに変身していれば、口からペトリフブレスを出して、攻撃できる。ザコキャラなら、この攻撃一発で倒せるけど、さすがボスには、ダメージが低いね。



➡ボアのかわいい(?)スピンボンバー。体当たり攻撃すると自分も痛いのかな？



ウェアタイガー ▶ 地下宮殿

場面は一転して地下宮殿の中。大小さまざまな柱が立ち並び、段差もあちこちにある。敵は、この段差をたくみに利用しながら迫ってくる。近づくだけで爆発する最も下級のゾンビ"シグナルフット"、強烈なパンチを繰り出してくる"ボーンヘッド"、そして、ラウンド1の"スカイニーオークス"と同じ、プレイヤーの上にきたらつっこんでくる"ハンマーフライ"。どれも、ラウンド1より格段と強くなっての登場だ。そして、最後に待ち受けるボスの"ファティクロコダイル"。コイツは口から、ファイヤーボールと火龍をはいて攻撃してくるぞ。ソニックムーブメントで立ち向かえ！



⬅地下宮殿には、今まで出てきたキャラも再び登場してくるぞ。



➡タイガーなら、ザコはひとまとめに倒せる。



⬆ワニの姿をした敵がラウンド4のボスだ。衝撃波で倒すんだ！

Writer's Note

今までのアーケードからの移植ソフトとなると、オリジナルの発売（いわゆるアーケード版）から、1～2年たってから移植されるのがあたりまえだったんだけど、最近の移植ラッシュはものすごいものがある。ヘタすれば、オリジナルの発売から半年で、移植決定してしまうものまである。この『獣王記』も、どちらかと言えば、早い方ではないだろうか？　まだ、完全に出来ていないから、なんとも言えないけど、かなりアーケードに近いものになるハズだ！　（西都論）

ついに、PCで響子さんに会える！

めぞん一刻



あの『めぞん一刻』が、PCエンジンに移植されるぞ！ もちろん、おなじみのキャラが総出演。一刻館を舞台に、原作とは一味違った、オリジナルストーリーが展開するんだ。響子さんファンは必見!!

マイクロキャビン／8月上旬発売予定
¥5,900(税別)／AVG

めぞんワールドの始まり、始まり

アニメ、映画、パソコン、ファミコンと、怒濤の勢いの『めぞん一刻』が、とうとうPCエンジンにも登場だ。

設定は、単行本の5、6巻あたり。でも、ストーリーは、響子さんの秘密の写真をめぐって、五代くんが駆けずり回る、というふうになっているんだ。

キミが演じるのは、頼りなくて貧乏で優柔不断で妄想癖のある五代裕作。原作同様、響子さんはヤキモチ焼きだし、一刻館の住人たちには、弱みを握られていて、たかられまくる。あー、こんな生活、もーいや！

原作にまつわるギャグが、たくさんつまってて、めぞんファンなら笑いが止まらないぞ！

さあ、キミも今日から、一刻館の住人だ!!

五代裕作



⬆一見、どうしようもないダメ男。でも、響子さんを想う心は誰にも負けない。

音無響子



⬆一刻館の管理人。若くて美しい未亡人。一見鈍感そうだが、実はしたたか。この手の女性が、一番怖い!?



時計坂町案内

時計坂駅



⬆時計坂町の玄関だね。坂本やばあちゃんと会うのがこの場所だ。

惣一郎の墓



⬆音無家代々の墓。響子さんの亡き夫、惣一郎さんがここに眠る…。

スーパー



⬆あれっ！ ラムちゃん。どうして、こんなところにいるの？

スナック茶々丸



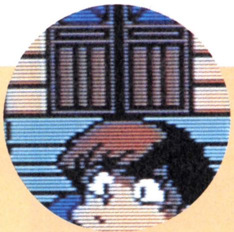
⬆左の酒屋のおじさんは、現金商売。ツケはきかないんだ。ケチ〜！

とにかく変な、一刻館の住人たち

一刻館の住人たちは、とにかく普通じゃない。ゲーム中に手に入るアイテムは、欲しがる人にあげておこう。きげんがいいと、おいしい情報が聞けたりするよ。

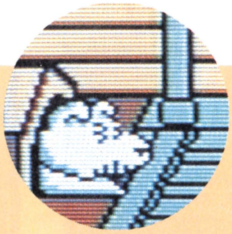
逆にきげんが悪いと、話が進まなかったり、とんでもない目に会ったりするぞ！　ネェ、四谷さん!!

賢太郎くん



⬅一の瀬のおばさんの息子。いわゆる普通の少年です。

惣一郎さん



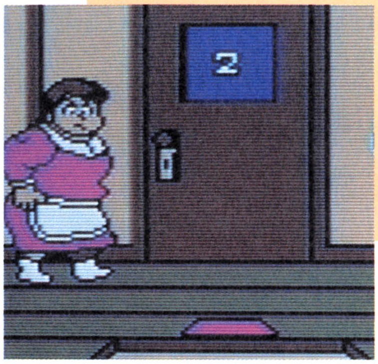
⬅響子さんの愛犬。じじくさい、ボケ犬です。

一の瀬のおじさん



⬅おばさんの後ろにいるのが、知る人ぞ知る一刻館の隠れキャラ！　一の瀬のおじさんだ!!

一の瀬のおばさん



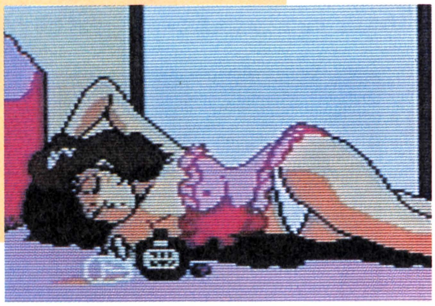
⬅ふた言めには「酒、酒」で人の話によく首を突っ込む。いわゆる、「オバタリアン」だ。

四谷さん



⬆4号室の住人。職業年齢家族不詳。趣味は、のぞき、たかり、悪質ないたずら。この人こそ、究極の変人だ！

朱美さん



⬆6号室の住人。スナック茶々丸のホステス。いつも、ノーブラ、ネグリジェ姿。ホント、目のやり場に困る女!?

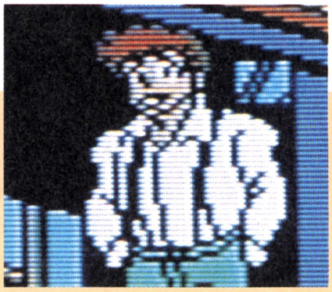
敵？ それとも味方？ 五代くんを取り巻く人々

一刻館の住人たちにたかられると、当然、お金がなくなる。そんなとき助けてくれるのが、坂本だ。やっぱ、友だちは大切にしなくちゃね！

でました三鷹！　かっこよくて、スポーツマンで、お金持ちで、おまけにキラリと歯が光る。典型的なキザ。とても五代に勝ちめがない。しかし、こいつにはひとつだけ弱点がある。それは…。

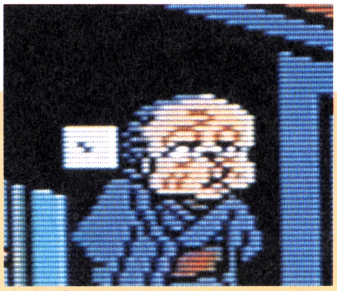
とまあ、一刻館の住人以外のキャラも、総出演なのだ!!

親友（？）坂本



⬆響子さんの前で、あることないことしゃべりまくる。こいつ本当に親友なの？

うめぼしばばあ



⬆その名も、「ゆかり」ばあさん。サイフを見せると、おこづかいをくれるよ！

茶々丸のマスター



⬆心優しいマスター。お金がないとツケで酒をくれるよ。ホント、いい人です。

恋敵！　三鷹



こずえちゃん

⬅女性の扱いは天下一品！　無敵のプレイボーイ。はたして、五代に勝ちめはあるか!?



いくこちゃん

⬅なんで、五代なんかを好きになったの？　キミの青春は、いったい何だったんだろう…。

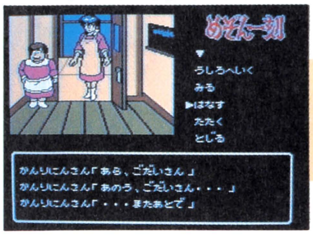


⬅響子さんの姪。「おにいちゃんがいいの〜」の一言で、五代は家庭教師をするハメに!?

さあ、恋愛ドラマの始まり!?

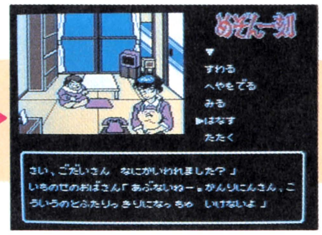
ステップ1 障害を乗り越え、管理人さんに接近だ！

あっ、おばさん



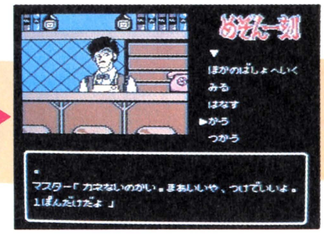
⬆部屋の前におばさんがいると、部屋には入れない。カンヅメなどを見せよう。

まだいるの！



⬆おっと！　部屋にまであがりこんでいるおばさんには、酒を見せるしかない。

お酒ください



⬆もちものに酒がない場合は、茶々丸へ買いに行こう。１本ならツケで買えるぞ。

これあげる



⬆たてつづけに、酒を３本見せよう。宴会になれば、おばさんはいなくなるよ。

宴会だあ〜



⬆一刻館に宴会はつきもの。パーッといきましょ！　ただし、手持ちの食料はすべてなくなるぞ。

どうぞ



⬆花束とかハガキを見せると、「お茶でもどうぞ」と中に入れてくれるよ。

管理人さん！



⬆座ってお話をしよう。小包が届いていれば、渡してくれるよ。

五代さん！



⬆管理人さんの手を握ると、いきなり、こんなシーンに!!

妄想でした



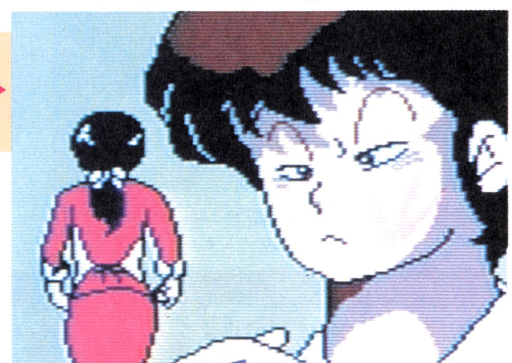
⬆実は、いつもの妄想だったのねん！　ここで立ち上がって、サッシを開けると、物干し場に出れるぞ！

下着を取ると…



⬆物干しをよ〜く見てみよう。あれは管理人さんの…。取ってみるとどうなるかな？

パシーン！



⬆こうなると、花束ではきげんは直らない。管理人さん宛のハガキが届くのを待つしかないぞ。

ゲームは５号室の五代くんの部屋から始まる。当面のやることはただひとつ！　管理人さんに会いに行かなきゃネ〜！　「管理人さ〜ん」ありゃ！　一の瀬のおばさん、いたの。ねえ〜、お願いだからどっか行って！　ほら、これあげるから。

てなわけで、ことごとくジャマをする住人たちを払いのけて、管理人さんの部屋へ入らなきゃ、話は進まないよ。また、管理人さんのきげんが悪かったりすると、当然、部屋に入れてもらえないぞ!!　そんなときは、花束をあげたりしてきげんをとろう！

ゲームをクリアしたときには、キミはすっかりゴマすりマンになってるかもね！

このフォトスタンドは…？



⬆おやっ？　あのフォトスタンドには誰が写ってるんだろう？

管理人さんの部屋のすみに、フォトスタンドがある。それを「トル」することで、新たな展開に、突入してゆくのだ！

三鷹です！



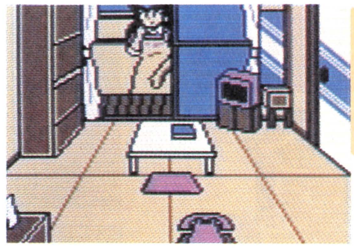
⬆フォトスタンドを取ろうとしたら…。突然三鷹が現れた！　何しに来たんだ!?

ステップ2 響子さんの秘密の写真を手に入れよう

ゲームの最終目的は、響子さんの秘密の写真を見つけることなんだ。そのためには、まず、響子さんの部屋のフォトスタンドを「トル」して、話を進めるよね。そして、ある条件を満たして、みんなの写真を手に入れよう。集めた写真を、響子さんに見せると…。

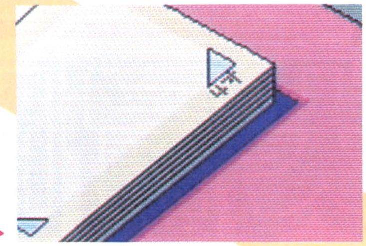
さあ！　響子さんの秘密の写真「想い出のフォトグラフ」とは？　そして、その写真を見つけたとき、いったい何が起こるのか！　それは、ゲームをやってからのお楽しみ〜！

このアルバムは？

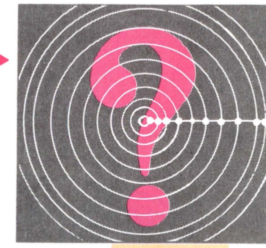


⬆響子さん、とっても忙しそう…。アレ!?　テーブルの上にアルバムがあるぞ！

⬇そーっと見ると…。おや？　1枚抜けてる。もしや、ここに秘密の写真があったの!?



1枚抜けてる！



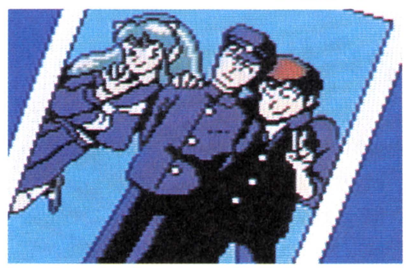
この写真はどこに？

▶みんなの秘蔵写真がとっても重要

ああ、あの人にも、こんな時期があったのね〜。みなさん、なんで変になっちゃったの？　まあ、いろいろ事情があるんでしょうけど。

一刻館の住人たちの3枚の写真は、本人たちから、響子さんの2枚の写真は、音無家で手に入るよ。入手法は、ヒ・ミ・ツ！

しっかし、惣一郎さんの顔って、最後までわかりませんでしたね〜。



⬅四谷さんに、友だちがいたなんて信じられます？



⬅修学旅行の写真ですか？　堂々と酒がコロがってるんですね〜。



⬅無邪気な笑顔だなあ。朱美さん、いつから水っぽくなったの？



⬅惣一郎さんの顔、何とかして見てみたいと、思いませんか？



⬅ジョシコーセー！　といっても八神じゃないよ。響子さんです。

だ〜い！ドンデンがえ〜し!!

いわゆる、ゲームオーバーなのです。こずえちゃんの家へ行くのはいいけど、右のようにならないようにね！　まあ、こずえちゃんの方が好き！　という人には、いいかもしれないけど…。それから、四谷さんを甘く見ると、あの世行きになっちゃうからね！

そんなときにそなえて、このゲームは、セーブができるようになっているんだ。トイレに入って、用をたせば、OKだよ。



⬅こずえちゃん御一家です。何か、いや〜な予感がする…。

わ〜っ！こずえちゃん

⬇わーっ！　わっ！　こずえちゃん！　な、なにを!?





⬅ぎょえ〜!!　おとうさん！　その猟銃は、な、なんですか!!

この〜！四谷の野郎!!



⬅四谷さんのいたずらのせいで、意識が遠のいてゆく五代でした…。

Writer's Note

それぞれのキャラの個性がよく再現されているし、原作にまつわる細かいギャグが、笑える。

ただ、容量の点からか、セリフの種類が少ないのが、少し気になった。

しかし、『めぞん一刻』の独特の雰囲気を堪能するには、十分な1本だ。（サイレンサー堀）

コミカルシューティングゲーム出撃!!

Mr.HELIの大冒険



アイレム／発売日未定
価格未定／STG

マディに征服されかけている星を救うために出撃せよMr．HELI！　縦横無尽に展開されるスリリングな内容に、とてもユーモラスな動きをする敵キャラなど、魅力いっぱいのゲームだ!!

見かけはかわいらしいけど…



Mr.HELI



⬆いきなり激しい攻撃。なめてかかっちゃいけないよ。
⬅岩が飛んでくるなど、仕掛けがいっぱいだ。

最近アーケードゲームからの移植がめじろ押しだけど、このゲームもそのうちの１つ。ゲームの内容はちょっぴりかわいいシューティング。でも、実はとってもハードなゲーム。自機がヤカンのような形をしているからってなめてかかると、ひどいめにあってしまうのだ。さらにゲーム中にはいろいろな仕掛けがある、非常に手応えのあるゲームなのだ。



⬆各面の後半は、このように迷宮の中に入っていく。狭いので、確実に進んでいこう。

水晶を集めてアイテムを買おう!!



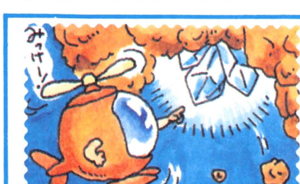
水晶



⬆おっと水晶が落ちてきた。確実に取っていこう！
⬅水晶を地面に落としてしまうとこのように壊れてしまう。

ゲームを始めてみるとわかるけど、ところどころに壊せる壁というものがある。これらの壁を崩していくと、中から水晶が出現することがあるんだ。この水晶がお金の役割を果たすわけで、取れば取るほどいいぞ。

もちろん壁を崩している間にも敵はゴッソリと出てくるので、なかなか思うようにお金はたまらない。それらの攻撃をかいくぐり、いかに多くの水晶を集められるかが、このゲームのカギとなるんだ。



⬆ところどころにある岩の壁を壊すと、水晶が出現する。



⬆すかさず水晶を取ろう。もちろん敵の動きにも注意してね。



⬆ある程度たまったらショップへ直行。先に武器系を買うとよい。

水晶がお金のかわりだ！



$100

でか水晶

この大きな水晶は$100。でも出現させたままほったらかしておくと、地面にぶつかって割れてしまうのだ。落ちる前に取れ！



$20

ちび水晶

出てくる場所は同じなのだが、細かいので、少し取りにくい。しかしチリも積もれば山となる。確実に取っていこう。

 イラスト／杉山真理



SHOP

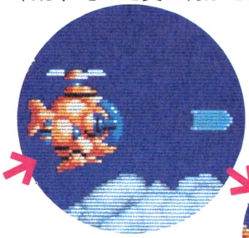
ムダ使いは禁物、買い物は慎重に！

壁を崩すと、水晶といっしょにプレートのような形をしたショップが出現する。所持金がたりていれば、そこで買い物ができるんだ。ムダ使いや衝動買いをしてしまうと、肝心のアイテムが買えずに、苦労することになる。買う物はあらかじめ考えておこうね。

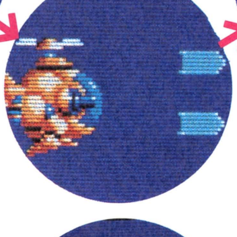
ショットを買うと…



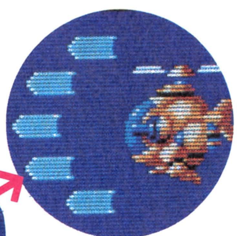
⬆ショットのパワーが1段階上がる。



⬆これはスタートしたときの状態。幅も狭いし威力も小さい。早くパワーアップしたいよぉ～！



⬇1回買うとこのようにツインショットになる。これだけでもかなり使えるので早めに装備したい。



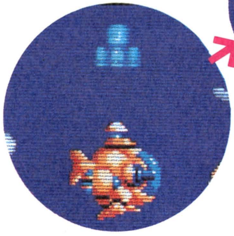
⬆ショットを2回買うと最強になる。これがあればうざったいザコなんか一掃できちゃうのだ。

ミサイルを買うと…



⬆ミサイルのパワーが1段階上がる。

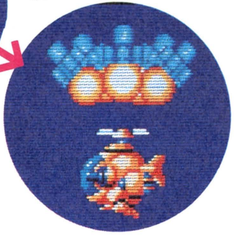
⬇何も取っていないときのミサイル。真上に直線的に飛ぶだけ。壁崩しが主な目的だ。





⬆1回買うと、ミサイルが3つに分裂する。真ん中以外のミサイルが誘導弾になる。

⬇ミサイルの最強。5つに分裂する。とにかく敵をどんどん倒してくれるので、使ってて気持ちいい。



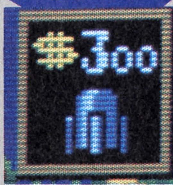
SHOP!

ショット



⬅値段は$400と、少し高めだがぜひ欲しいアイテム。

ミサイル



⬅ミサイル。買っておくにこしたことはない。

ボム



⬅ボムの乱れ撃ちができる。買うのは後まわしにしよう。

タンク



⬅燃料の補給。これに頼らずにクリアできるようになろう。

ナマズ

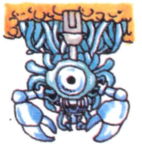


⬅画面内の壁をすべて崩す。手間がはぶけて便利だが……。

バリア



⬅自機のまわりにバリアが張れる。余裕があったら買おう。

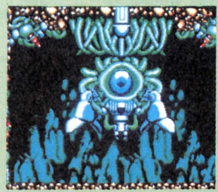


BOSS

親玉も強敵ぞろいだぞ!!

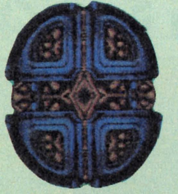
道中の難しさもさることながら、各面に出現する中ボス、大ボスもなり強力なやつがそろっている。1面のボスからいきなり強く、装備もある程度整えておかないと、クリアは難しい。ボスの部屋に入るまでに、しっかりと買い物を済ませておこう。ボスを倒しても水晶が手に入るよ。

STAGE 1 シュリンパス



⬅左右のハサミからオレンジ色の弾を出す。下からミサイルで狙おう。

STAGE 2 アーマーミート



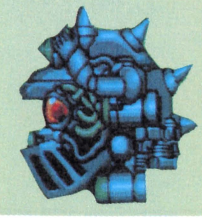
⬅グルグルと回転しながら上下左右に体当たりしてくる。図体が大きいので手強い相手だ。

STAGE 3 カーメンホップ



⬅ボロボロと卵を吐き出す。下で爆弾攻撃するのがベスト。

STAGE 4 ハイパーキングヘリ



⬅壁に当たるとはねかえる鉄球をドカドカ投げてくる。うまく見切らないとオダブツだ！

STAGE 5 タバリアン



⬆天井にへばりついている、とっても器用なやつ。パワーアップしてないとキツイぞ。

STAGE 6 マディ



⬅2つの顔で、攻撃してくるマディ。最後のボスだけあって強い!!

Writer's Note

はっきりいってノーマルのパッドじゃ地獄を見る！ アーケード版と似ているのはいいけど難しさまでそのまま!! これならあっという間にクリアして、すぐにあきるなんて心配はなさそうだ。（マクラーレン小西）

ちょっとアダルトなビリヤードはいかが？

ブレイクイン



いまだかつてないほど凝りまくった、ビリヤードゲームが登場する。ゲームシステム、グラフィック、BGM、効果音と、どれをとってもバツグンの出来ばえだ！　チョークを付けないと、ミスショットしやすいなんて、ビリヤード好きには、たまらないゾッ！

ナグザット／8月発売予定
¥5,500（予価）／ETC

超ウルトラスーパーリアルなビリヤードゲームだ！

今までにもファミコンなどでビリヤードゲームはあった。しか〜し、この『ブレイクイン』ほど、凝ったゲームはあっただろうか？

まずは、グラフィック。なんたって、あの『エイリアンクラッシュ』を作ったナグザットだけあって、その質感描写には頭が下がる思いだ。ショットした後の、ボールのスピード、動き、球の回転のしかたなど、リアルとしか言いようがない!!

そして音！『ネクタリス』を思い出させる音色で奏でられるジャズっぽいBGM。そして、よ〜く考えられた効果音で、雰囲気満点！　これは聴いてみる価値があるぞ!!　ホント、これらを誌上でお聴かせできないのが残念なくらいだ。

さあ、キミも、ハスラー気分で、Break Shot!!

ジャンプ!!





ビューン！

↑ほ〜れ、これがジャンプショットだ。この画面は9ボール。手球と1番ボールの間に球がいっぱいあって、直接狙えそうもない。それなら、飛び越しちゃえーっ！　ってなわけなんだな、これが。

マッセ



↑ものすごい回転をかけて、手球にとんでもない動きをさせるのがマッセだ。カーブさせるだけの、ハーフマッセもできるよ。

この質感

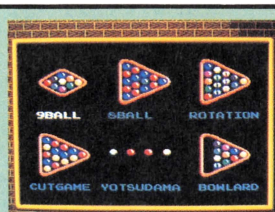


↑まるで実際の球を見ているかのような質感。球だけじゃなく、ポケットの位置も表示される。これで厚みを読み取ろう。

これがオイシイ4つの特徴だよーっ！

ルールが豊富

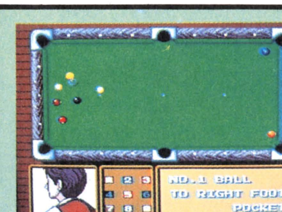
9ボールはもちろん、ローテーション、8ボール、ボーラードゲーム、カットゲーム、そしてなんと、四球まであるというサービスぶりだ!!



↑このルールを全部知ってる人は、かなりの通です。

コーチ教えて！

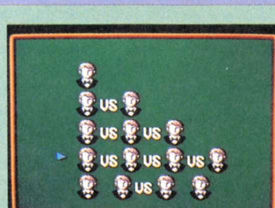
実際にゲームをプレイするモードでは、好きなキャラを先生にして、コーチを受けられるんだ。これで初心者も、メキメキ上達するっていうわけネッ！



↑打つ方向をイメージボールで、教えてくれるよ。

4人同時プレイ

これぞ、PCエンジンの醍醐味。最高4人まで（コンピュータを混ぜるのも可）同時プレイできるのだ〜っ!!　さあ、マルチタップの用意はいいかな？



↑友達といっしょに、ワイワイやった方が楽しいよ！

1/8ドットの微調整

画面上の1ドットのさらに8分の1の細かさ、つまり1/8ドット単位で、ボールを置く位置を調整できるんだ。ビリヤードの シビアさを見事に再現!!



↑手球、的球、イメージボール（仮想手球）の微調整ができるんだ。

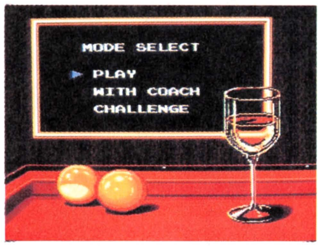
ゲームモードがいっぱい！

ゲームモードには、アクションモード（以下Aモード）、シミュレーションモード（以下Sモード）、テクニックモード（以下Tモード）の3つがある。

AモードとSモードは、実際にゲームをプレイするモードで、6種類のルールで楽しめる。それぞれ3コースあって、普通の対戦をするプレイコース、コーチ付きの対戦をするコーチコース、そしてコンピュータ相手に勝ち抜くチャレンジコースとなってるんだ。

Tモードは練習モードで、ポケット、キャロム、ファンシーの3コース各8種類が練習できるよ。

いっぱいあって、迷っちゃうね！



⬆ホエ～なんてキレイなの？これはA、Sモードの、選択画面だ。

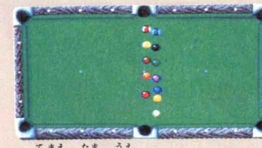


⬆これはTモードの選択画面だ。さて、どの練習をしようかな。

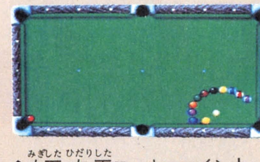
ファンシーショットあれこれ

ファンシーショットとは、球の並べ方と、狙い方で、とても入りそうにないポケットに的球を入れるという、トリックショットのことだ。

現実のプレイでは、非常に正確なショットが要求されるが、このソフトなら狙い方さえちゃんとすれば、比較的簡単にできてしまうハズだよ！



⬆手前の球を上のサイドへイン！



⬆右下、左下コーナーへイン！



⬆まん中の2つをポケットイン！



⬆全部のポケットへオールイン！

アクションモードのチャレンジコースをやってみようぜ！

全部で14人のキャラたちを、ランキング順に勝ち抜くのが、チャレンジモードだ。ルールは6種類あるうちのどれでも好きなのを選ぼう。

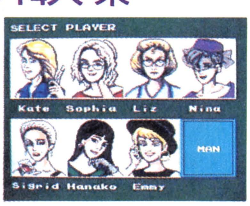
このキャラたち、はっきり言って弱い！　ジャンプなどの大技や、「残し」（次のショットのために手球をコントロールすること）など一切考えないからだ。そして、思考速度が速いから、テンポよく試合が進むよ。

テクニックモードで鍛えたキミなら、楽勝だネッ！

対戦キャラ14人衆

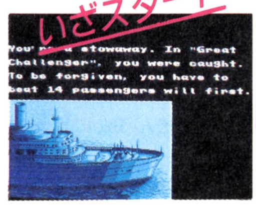


⬆野郎7人衆だ。左上のエリックがランキングNo.1だ。



⬆キレイなおねえさんたちです。キミはどの女性が好みかな？

いざスタート



⬆はるばる船でビリヤードとは、気合が入ってるね～。

名前を入れてと



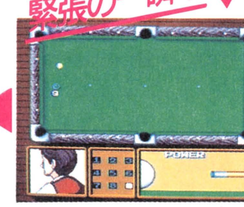
⬆さ～て、名前を入力してと、ワクワクするなあー！

ブレイク！



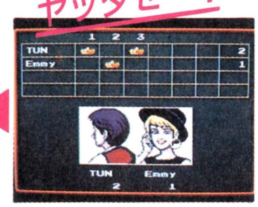
⬆さあ！　ブレイクショットだ。一発ブチかますぞ～お！

緊張の一瞬！



⬆さあ、これを入れれば勝負が決まる。慎重に…。

ヤッタゼ～！



⬆ヤリぶ～！（注 ヤッタゼの変形。編集部でよく耳にする単語）

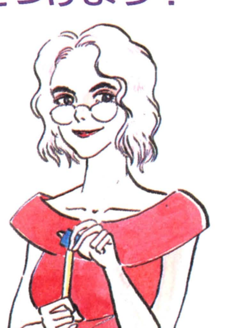
次は誰だ！



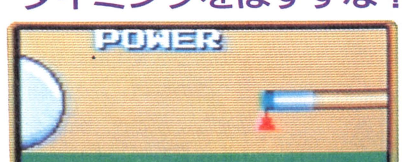
⬆さあ！　次にたたきのめされるのは、どこのどいつだっ!!

チョークをつけよう！

アクションモードにだけあるのがこれ！　ショットの前には必ずつける習慣をつけようね。ここ一番のときに、「ガスッ！」なんてミスして負けたら、泣くに泣けないよ!!



タイミングをはずすな！



アクションモードではショットの前に、赤い矢印で力加減を決めなくちゃいけない。そして、ショットするときは、その矢印の位置でつかなければならない。ズレると変な方向へ手球が走っちゃうぞ！

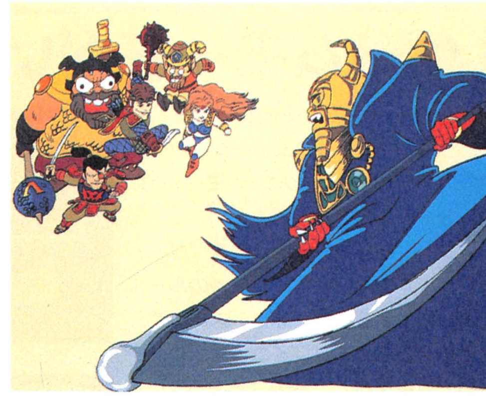
Writer's Note

映画『ハスラー2』のおかげで、少し前まで、ビリヤードは大ブームだったから、実際にプレイしたことのある人はけっこう多いんじゃないかな？　ビリヤードはおもしろい！　と思う人なら、このソフトは買って絶対損しないと思うよ。多くのビリヤード場では禁止されているジャンプやマッセも、思う存分できるしね。

それと、この手のゲームは、図形歪みの少ないモニターがベストだよ。（サイレンサー堀）

悪の魔術師、ネクロスの野望を砕け！

ネクロスの要塞



アスク講談社のソフト第１弾は、お菓子のおまけですっかりおなじみの『ネクロスの要塞』だ。数々の新システムを導入したRPGだぞ。

アスク講談社／９月発売予定
価格未定／RPG

お菓子の人気キャラがPCエンジンに登場!!

ロッテの人気キャラクター商品、『ネクロスの要塞』が、PCエンジンのゲームになって登場するぞ！『ネクロスの要塞』には、おまけとしてキャラクターやモンスターの人形、それにキャラクターとアイテムのカードがそれぞれ１個ずつついている。これを集めると、カンタンなルールのRPGをプレイすることができるというスグレものグッズなんだ。毎月、200万個も売れているというこの『ネクロスの要塞』は、現在シリーズ第７弾を発売中。第８弾もひきつづき発売する予定だとか…。とにかくスゴイ人気なんだ。PC版では、シリーズ中第２弾のストーリーをベースに、第１弾などに登場してきたモンスターも登場してくる。全部のモンスターを集めることができなかったキミも、これで『ネクロスの要塞』の世界を、思うぞんぶんに冒険することができるというわけだ。やったね！



⬅RPGブームの波に乗って大ヒットし、毎月200万個を売るほどの人気商品になった。

タンキリエ王国を救う８人の勇士

遠い昔、タンキリエの地では、神々と悪魔との戦いがくりひろげられていた。神々は、その戦いで劣勢に立たされたとき人間に加勢を求めた。そして、１人の勇敢な若者が「８つの宝玉」を使って悪魔の王「ネクラーガ」を封印し、タンキリエに平和をもたらしたのだ。

ところが、悪の魔術師ネクロスは、「ネクラーガ」を復活させ、タンキリエ王国を滅ぼそうとしているのだ。この野望を打ち砕くために、マーシナリーをはじめとする８人の勇者たちが立ち上がったのである。８人は長い戦いの末にネクロスを倒し、タンキリエ王国は、またもとの平和が戻ったかのように見えた。ところが、ネクロスは７人の弟子の力によって復活し、再びタンキリエ王国に魔の手をのばしてきたのである。はたして８人は、ネクロスを倒すことができるのか!?



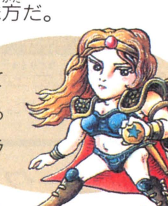
マーシナリー
弓矢を持たせたら、向かうところ敵なし。しかし、唯一女の子に弱いという弱点を持っている。



マージ
タキリエの老魔法使い。年をとってはいるが、数々の攻撃魔法を使いこなすことができるたのもしい味方だ。



バーサーカー
バイキングの末裔で、バカ力を最大の武器としている。攻撃力はバツグンだけど、頭が悪いのが欠点。



アマゾン
女だけの国で戦士として育てられた。かわいい顔はしているが、男まさりの活躍をする。ドラゴンを呼ぶこともできる。



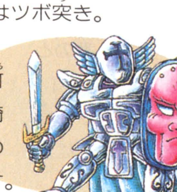
エルフ
マージのような魔術師になりたいと願う森の妖精。森の動物たちと話すことができ、角笛を吹いて、不思議なことをおこす。



ドワーフ
正義感の強い森の小人。鍛冶屋になって歴史に残る名剣や鎧を造るという夢を持っている。得意ワザはツボ突き。



サムライ
居合抜きの達人で、数々の必殺剣を使いこなす。義理人情に厚く頼れる男だが、なにかにつけ切腹したがるのが玉にキズ。

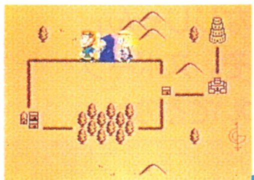


ナイト
王国騎士団を率い、騎士の町を治めるタンキリエ最強の騎士。得意ワザはもちろん剣での攻撃で、伝説の剣を使いこなす。

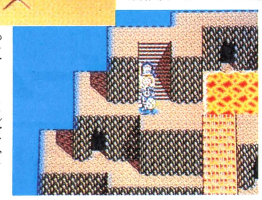
新システムがいっぱいのNewタイプ

新システム 1 マルチ・キャンペーンシナリオ方式

このゲームは全6章から構成されていて、1章から順にクリアしていくことで最終的な目標に徐々に近づいていく。各章ごとに主人公のキャラが変わり、パーティーの最大人数は3人まで。プレイヤーが自由にパーティーのメンバーを変えることはできないけど、入れかえはあるらしい。



⬅第1章の主人公はマーシナリー。パートナーはマージだ。リアオウ村に起こる怪事件を解決するのが目的。

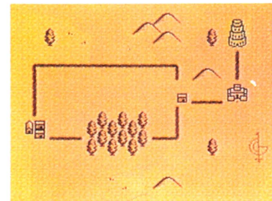


➡各章ごとに主人公が変わり、目的も変わる。はたして、どんな冒険が待っているんだろうか。

新システム 2 2段階のマップ

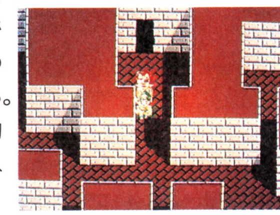
移動は2タイプのマップ上で行われる。メインとなるワールドMAPは普通のRPGのような2Dタイプ。これとは別にアドベンチャーMAPがある。村から村へなどの移動はこっちで行われる。シナリオが進むと、最初は行けなかったところへ行けるようになるぞ。

ワールドMAP



⬅村や城などから出るとこのマップに。村と村の間などの移動は、このマップで行う。

アドベンチャーMAP



⬅ゲームのメインになるのは、このマップ。イベントや、敵との戦闘がある。

新システム 3 映画的戦闘場面 シネマティックウォーシーン で臨場感たっぷり!

このゲームの最大の見せ場は、なんといってもこの戦闘シーン! 静止画の敵が表示されているだけのこれまでのRPGとは違い、映画的表現がされている。たとえば、敵がとびかかってくるような場面では背景を高速でスクロールさせてスピード感を出している。おまけに味方の攻撃も敵の攻撃と同じようにアニメーションで画面に表示される。これも、今までのアニメーションバトルとは一味違ったカンジでおもしろい。その他各キャラごとの特殊攻撃も、いろいろなパターンがあって楽しいぞ。

いよいよ戦闘開始!

⬇モンスター出現! さっそく戦闘開始だ。



なんのこれしき!



⬅敵の攻撃を受けた。うっ! やっぱり、痛そうだな。

やっつけたぞ



➡敵をやっつけると、ハデに爆発しながら消えてしまう。

多彩な攻撃パターン



弓矢

⬆マーシナリーの得意ワザは弓矢による攻撃。まるでロビンフッドみたいでカッコイイ!

分身攻撃

⬇マージの使う魔法のひとつが、この分身攻撃。この他に火の玉攻撃などの魔法を使うこともある。





ジェットストリームアタック

⬆3匹のオークが、たて1列にならんで、1匹のように見せかけて攻撃をしかけてくる。まともにくらうとキツイぞ。

Writer's Note

今回は開発中の画面しか見ることができなかったが、数々の新システムを採用ということでクセの強いRPGになりそうだ。特に戦闘シーンのアニメは、なかなか雰囲気が出ている。しかし、毎回コマンド入力をしたうえでアニメーションが入るのでは、戦闘が長くなりすぎないかと心配。簡易モードやオートモードがつくのかどうか気になることろだ。 (オタピー大竹)



ゴルフゲームの常識を破る話題の新作

スーパーアルバトロス

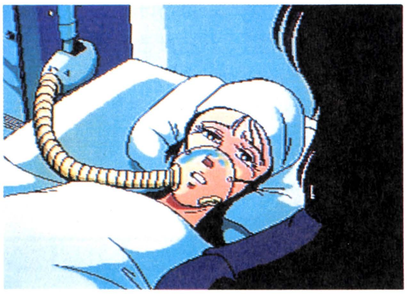


「ゴルフゲームなんか、どれもおなじじゃん」なんて思ってたら、とんでもないぞ。スポーツゲームは限りなくアニメ映画に近づいてるのだ！

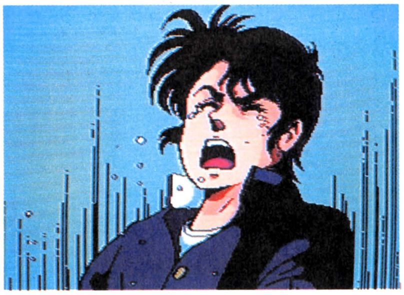
日本テレネット／7月頃発売予定／価格未定／SPG

前代未聞！ ドラマ仕立てのゴルフゲームの登場だ！

ただパッコンパッコンやって、勝った負けたと騒ぐスポーツゲームもいい。でも、たとえばそこにアニメドラマみたいなシナリオが加わったら、これはオモシロイやね。んなワケでこの『スーパーアルバトロス』、なんとゴルフゲームとアニメが合体しちゃったのである。ひとつの勝負が終わるごとに、新たな敵がドラマ仕立てで登場。凝ったアニメ画面とサウンドは、さっすがCDロムなのだ！



⬅登場したとたんに死んでしまう悲しい母さん。そりゃないでしょって。



⬅主人公の号泣の表情にも、今後のドラマチックな展開が期待できそーな。

ゴルフゲームとしての最高のクオリティをめざす力作！

◎迫力のグラフィック



➡CDロムの魅力をたっぷり味わえる、立体感のあるゲーム画面。もちろん主人公の人生のごとく、コースも変化に満ちてるのだ！

◎RPGの要素も新鮮



➡ライバルを倒したり練習を積んだりすると、主人公のゴルフの腕も上達。つまり正確さや飛距離のパラメータが上がるってワケだ。

さて、いくらシナリオがよくても、かんじんのゴルフゲームがチャチでは、ただのオマヌケである。その点このゲームはゴルフの部分にも新しい試みをいろいろと盛り込んだ期待作。特に主人公がだんだん腕を上げていくRPG要素は、今までにない興奮を与えてくれそうだ。はっきりいってハマるぞ！

◎波乱万丈のコースだす！



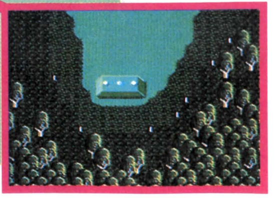


◎トーナメントも楽しめる！



⬆ストーリーとは関係なく、トーナメントやマッチプレイが楽しめるモードもある。息抜きにいいやね。

◎カーソル・システムに注目！



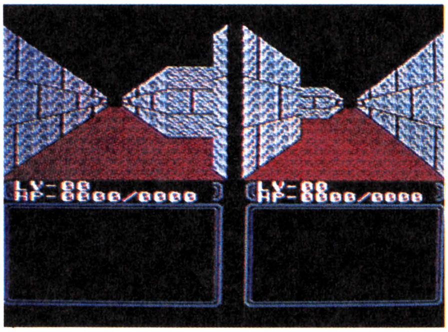
⬅球をどこに着地させたいか、打つ前に目標地点を指定。ここらへんも新しい。

2人同時プレイの3D-RPGだ！
ダブルダンジョン

メサイヤ(NCS)／8月25日発売／予価¥5,500(税別)／RPG



2人同時プレイ、スムーズスクロールの3D迷宮。そして気軽に楽しめそうな22本のシナリオ。ニュータイプのRPG、その出来は!?



➡シナリオによってはかなり大きなダンジョンもあるのでマッピングは必要だ。

手軽にハマれるRPGの登場だ！



➡3D迷路の中を徘徊する敵モンスターたち。倒して金貨を奪え！

3D迷路タイプのRPGと聞くと、ガチガチの本格派を思い浮かべるけど、このゲームは全然違う。誰にでも楽しくプレイできるように、様々な趣向が凝らされているのだ。1つ1つのシナリオは、短時間でクリアできるようになっているし、コマンドやウインドウなども、初心者がカンタンに理解できるようになっている。また、システムがユニークなので、上級者でも楽しく遊べるのだ。

3Dロールプレイング初の2人同時プレイ!!

このゲームでは、2人同時に同じマップ上を徘徊できるようになっている。同じダンジョンの中を、キミの友達も探索しているんだから、勇気倍増間違いなし！もちろん相手の妨害をしながら、クリアスピードを競うってコトもできる。でもシナリオによっては、助け合いながら敵を倒さないと、クリアがかなり難しいものも、あるみたいなんだ。

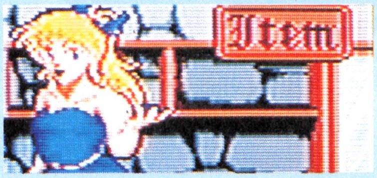
Item



アイテムショップで購入したり、敵を倒して手に入れるアイテムは、薬や巻物など、役立つものがいっぱいだ。コマンドでアイテムを選択すると、3D画面の下の部分に、持っているアイテムが表示される。ここでアイテムを選択して、使用することになる。

Shop

ダンジョンのどこかに、アイテムや武器を売る店がある。金貨や宝石と交換で、役立つアイテムを購入しよう。中には、ボス敵を倒すのに絶対必要な剣なんていう重要アイテムも置いてあるみたいだぞ。





Enemy

モンスターは、人間型から野獣、化け物、無生物まで多種多様。全部で100種以上はいるみたい。リアルなグラフィックでキミに襲いかかる敵をなぎ倒そう。

さあ、冒険に出発だ!!



主人公



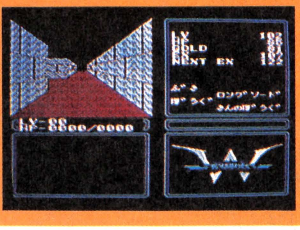
ドラゴンゾンビ

Message

メッセージが表示される。ウインドウとしてではなく、エリアとして存在しているので、ウインドウの開閉に時間を取られることもなく、快適にプレイできるのだ。

1人プレイ時の画面

2人同時プレイだけじゃなくて、1人でプレイすることも可能だ。でも、1人ではかなり苦しい戦いになりそう。2P側の画面に表示される、プレイヤーのステータスに注意しながら進もう。



⬅右の2P側が、ステータス表示エリアになるのだ。

熱いF1レースをPCで体験しよう！

ファイナルラップ ツイン

ナムコ／発売日未定／価格未定／SPG



「オレの前は走らせねえっ！」ってんで、誰もが仲間と、そして見知らぬ人とも熱くなれた『ファイナルラップ』が、PCでも登場だあ!!

最終周回まで、熱いレースを展開！

『ファイナルラップ』といえば、その魅力はやはり"多人数同時プレイ"。その魅力はFC版に、そして今回のPC版にも受け継がれているのだ。

ただ同時プレイができるだけじゃない。あらゆる性能のデータを凝縮したマシンを操作できるこの快感！

RPG仕立てのスポ根風チビ4駆物語『クエストモード』もあるヨ。



⬆モードは3種類。1人で挑戦するか、友達と競うか!?

1P&2Pモード 入賞してポイントゲッターとなれ！

レースはF3000（全8戦）と、F1（全16戦）の2種類がある。当然、F1のほうがスピードが出るけど、それだけにテクニックも必要だ。

GPレースでは、全戦を通じて獲得した「ドライバーズポイント」が勝負のポイント。これはゴールしたときの順位に応じてもらえるんだ。2Pモードでは、ポイントが取れなくても次のレースに出走できるが、1Pモードでは入賞できないと、その時点でゲームオーバー。シビアだぞ！

その他、1Pではコースを単に試走する"TEST"、2Pでは順位に関係ないVSプレイ""MATCH"ができるヨ。とにかく「速いものが勝つ」!!



⬆F1のGPは全16戦。まずはこの「JAPAN 1」サーキットにアタックだ。



⬆6位以内に入賞すると、ポイントがもらえる。やっぱり目標は1位！



⬆上が1P、下は2P。少しでも上の順位を狙って、激しいバトルが始まる!!

クエストモード チビ4駆の星をめざせ!!

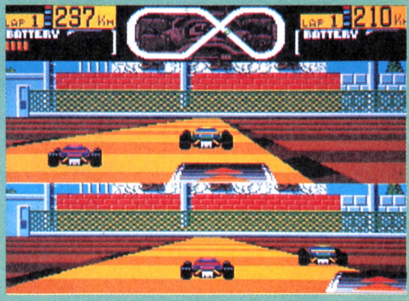
小さいころから厳しい父に、チビ4駆のテクニックをたたき込まれてきた、主人公の少年。ついに、武者修業への旅立ちの時が来た！

日本とよく似た国「ジマンゲ」を舞台に、各地の「チビ4駆チャンプ」に挑戦し、最後は世界大会で栄光をつかめ。路上でバッタリ「チビ4駆戦士」に会って、強引にレースを申し込まれることもあるぞ。こーゆー場合は勝ってしまってお金をためて、マシンのチューンアップをはかれ。

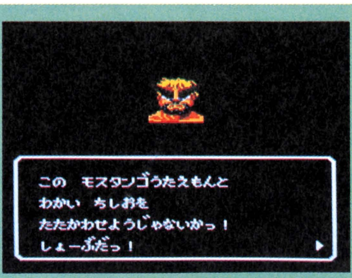
熱血感動巨編『チビ4駆の星』もお楽しみに！

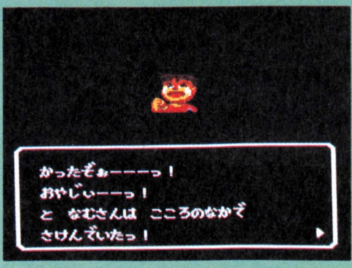


⬆「ジマンゲ」のマップ画面。歩いていると、いきなり敵が出てくるワケ。



⬆勝負はもちろんチビ4駆。コースはわりとカンタンで、ジャンプ台もある。

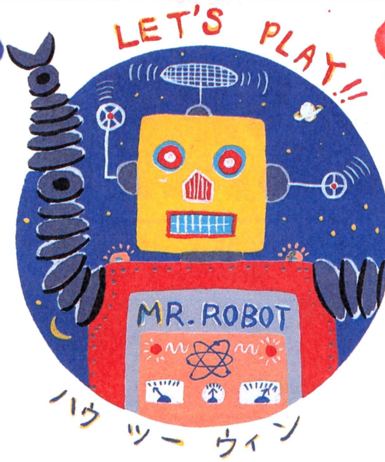




⬆「てきキャラが、あらわれた！」⬆「あつかましそうなヤツだなあ……。えーい、わかったわかった!!」⬆「とうちゃん、かったぜっ!!」

違いのわかるゲームマニアのためのページ

HOW TO WIN



世紀末を駆けろ！ 忍者戦士

THE NINJA WARRIORS



いよいよ発売まで1か月！ 今月はいきなりステージ5までを徹底解剖だ！

タイトー／6月末日発売／¥6,200(税別)

バングラー忍者部隊の攻略法を頭にたたきこめ!!

くノ一

日本刀のような長剣と手裏剣を武器に襲ってくる女忍者だ。正面からの攻撃は、長剣を盾によけられてしまうことが多いので、後ろに回り込んで切りまくろう。5回切れば倒せるぞ。

攻撃



⬆剣の攻撃は10のダメージ。

防御



⬆この状態への攻撃はムダ。

ムササビ

上空から突然飛来し、プレイヤーの目前で急旋回、来た方向に去っていく。攻撃力はあるが手裏剣1発で倒せるザコ。出現したらちょっとさがるだけで簡単によけられる。

攻撃



⬆必ず画面右上から出現。

防御

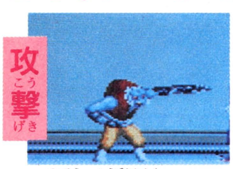


⬆体当たりして去る。

土蜘蛛

鋭い鉄爪と身の軽さが武器。手裏剣は防御される率が高いので、苦無で攻撃しよう。5回切れば倒せるので、素早い動きに惑わされずに、落ちついて戦えば大丈夫だぞ。

攻撃



⬆鉄爪の攻撃力は8だ。

防御



⬆手裏剣防御率は60%以上。

火炎忍者

ダメージを与えるとワープして逃げてしまううえに、火炎の術で、プレイヤーを悩ませる難敵だ。火炎の術以外の攻撃はしてこないので、回転ジャンプで背後に回り込んで倒そう。

攻撃



⬆火炎の術の攻撃力は16。

防御

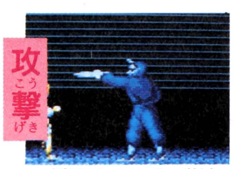


⬆火炎を盾にして防御。

シャドーマン

苦無と手裏剣を使い、プレイヤーの動きをまねる。おまけにワープで有利な位置に移動する強敵だ。ワンテンポ遅れて動きをまねるので、うまく誘導して攻撃してやろう。

攻撃



⬆攻撃力はくノ一と同等だ。

防御

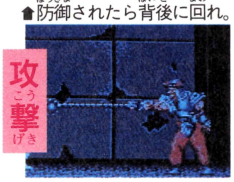


⬆防御されたら背後に回れ。

アイアンアーム

鉄球のついた鎖ガマを振り回す強者。耐久力、攻撃力ともに高い、このゲームの最強キャラ。動きが鈍いので、ヒット&アウェイで戦おう。最終面では色違いのタイプも出現する。

攻撃



⬆鉄球の攻撃力は16だ。

防御



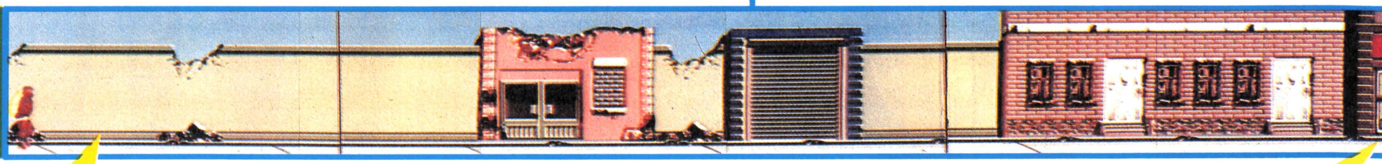
⬆苦無12回で倒せる。

1～5ステージ マップ大公開！

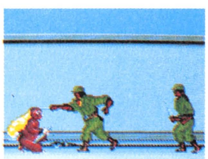
独裁者"バングラー"を討て!! 革命のための「捨て石」としての運命を負いながら、なお戦い続けるもの言わぬ戦士"NINJA"。哀しく、そして恐るべき戦いが待つ全6ステージ。今回は、5ステージまで大公開だ！

STAGE 1 無人街 －忍者戦士参上－

START



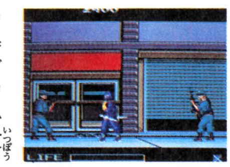
まずは小手調べのナイフアーミー



➡こんな奴らに手間どってられないぜ！

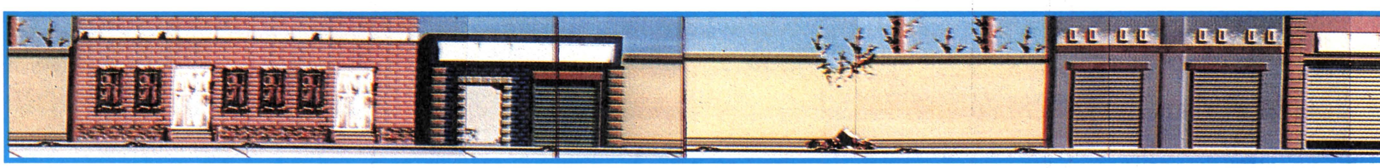
スタート後しばらくは、ザコのナイフアーミーが相手。苦無で1匹ずつ倒していけば、問題なく進めるだろう。ジャンプなどムダな動きは使わず、まずは前進だけを考えよう。

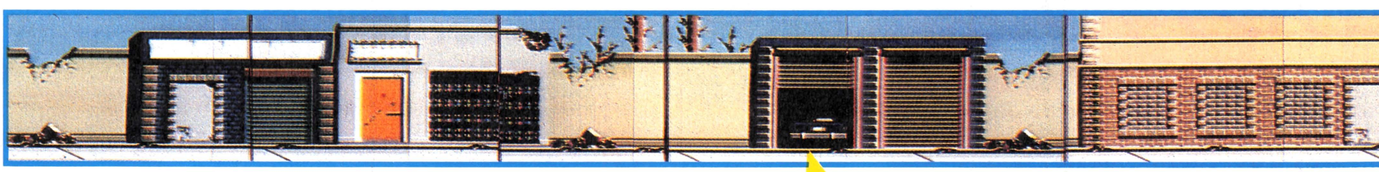
マシンガンのはさみ撃ち

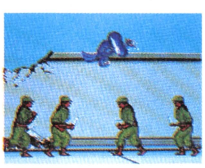


➡まずどちらか一方を倒して道をひらけ。

飛び道具を使う初のキャラ、マシンガンアーミーが、前後からはさみ撃ちしてくる。ここは、まず1人を手早く手裏剣で倒し、残る1人には弾を受けないよう、防御の体勢のまま近づいて倒そう。







➡対ボスキャラには欠かせないテクだ！

必勝テク1 回転ジャンプを使いこなせ

防御の姿勢でジョイパッドを斜め上に押してできる回転ジャンプは、通常よりも高く跳べるうえ、ジャンプ中は敵の攻撃がヒットしないのだ。

スナイパーは手裏剣で倒せ！

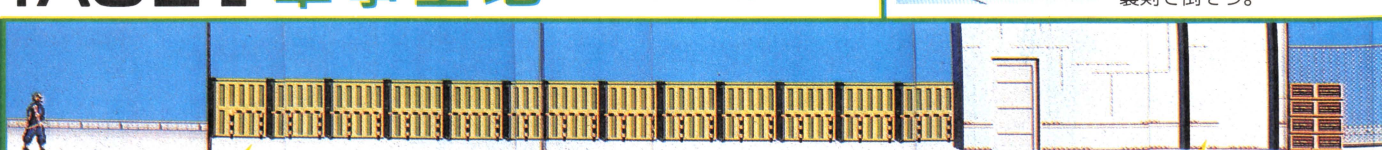
➡ガレージから顔を出した瞬間を狙え！



スナイパーは一定間隔でライフルを撃ち続ける。弾が途切れる瞬間を待って、離れて手裏剣で倒そう。

STAGE 2 軍事基地 －バングラーの拠点だ!!－

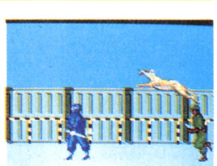
START



ナイフアーミー＋忍犬



➡しゃがんでいると、アーミーキック!!



➡後ろから飛びかかってくる忍犬もいる。

ここでは忍犬が体当たりしてくるほか、ナイフアーミーも飛びゲリをすることがある。それらへの防御も兼ね、しゃがんだまま前進しよう。

初登場のランチャーアーミー



➡弾が炸裂しないうちにその場を離れろ。

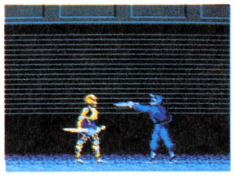
ランチャーアーミーの撃つ弾は地上に落ちると爆発するが、普通に前進していれば当たることはない。落ちついて倒せ。

 この記事は、ノーマルモードを基に書かれています。

必勝テク2　飛び道具は要注意

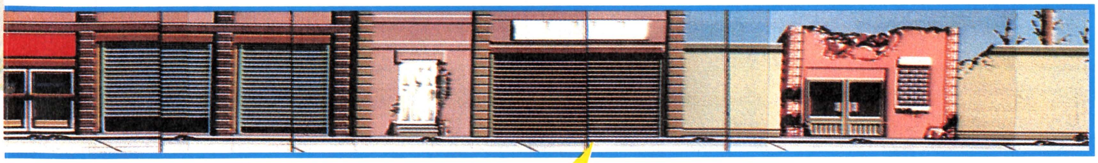


⬆マシンガンの銃弾が痛撃！ボディが白くスパークする。

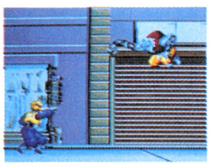


⬆表皮がはがれ、醜いメカが露出。もう元にはもどらない。

敵の手裏剣や炎、マシンガンの弾などの飛び道具による攻撃を受けると、“NINJA”と“KUNOICHI”ともにその部分の表皮がはがれ、内部のメカが露出してしまう。しかも、露出した部分に再び攻撃を受けると、通常の2倍のダメージとなるうえ、ゲーム終了まで露出状態は回復しないのだ。くれぐれも飛び道具には当たらないよう、気をつけよう。

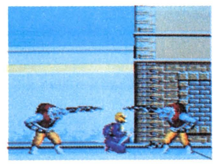


忍者、土蜘蛛登場



➡恐るべき跳躍力！ザコとはわけが違う。

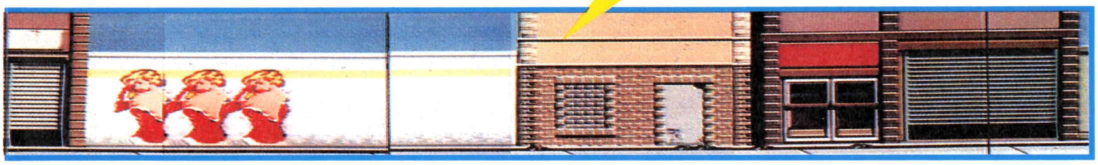
ステージ1の中ボス。長い鉄の爪で、正面からの攻撃はほとんど防御される。回転ジャンプで後ろに回り込め。

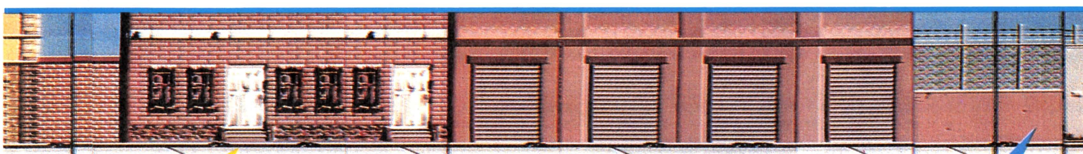


➡このコンビプレイ。息の合った奴らだぜ。

土蜘蛛が2匹で出現する難所だ。速い動きと、同時に襲ってくるアーミーどもに幻惑されずに倒せ。

土蜘蛛の逆襲





GOAL

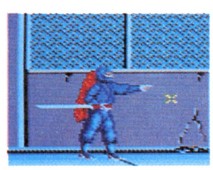
ナイフアーミー2だ!!



➡体力が2倍。ただそれだけのヤツら…。

ナイフアーミーでも、青い軍服は耐久力が緑の2倍。しかししょせんザコ。普通に戦えばさほどの違いはない。

BOSS くノ一



➡女忍者だからといって、甘く見るなよ。

くノ一は長い刀が武器。回転ジャンプを多用し、攻撃を受けないように戦おう。手裏剣にも注意。



次のページへ

必勝テク3　ガードなくして勝利なし



➡苦無をクロスさせて攻撃を受けとめろ。

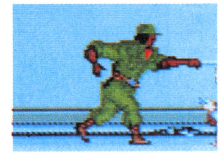


➡マシンガンもはね返す、鉄壁の構えだ。

「いかにダメージを受けずに前進するか」これこそゲームの基本。つまり防御が大切なのだ。先に紹介した回転ジャンプをはじめ、Ⓑボタン押しっぱなしのただの防御体勢も、バック歩きなどができて意外と使える。移動にも有効だぞ。

末端戦闘員（ザコ）その1

ナイフアーミー



⬅いちおう兵隊です。ナイフも使えます！

一番多く遭う敵キャラ

バングラーに洗脳された兵士たちだ。おもにナイフで攻撃してくるほか、ときには飛びゲリをしてくることもある。通常の緑の軍服（タイプ1）のほか、耐久力が2倍の青い軍服（タイプ2）もいる。

マシンガンアーミー



⬅銃さえなければタダの人たちなのに。

銃撃戦ならまかせろ！

プレイヤーと一定距離を保つように動き、立ち止まるとマシンガンを1〜4発撃つ。それ以外はナイフアーミーと同じだが、飛び道具を使うのでかなり強敵。やはり耐久力の違う2つのタイプがいる。

ランチャーアーミー

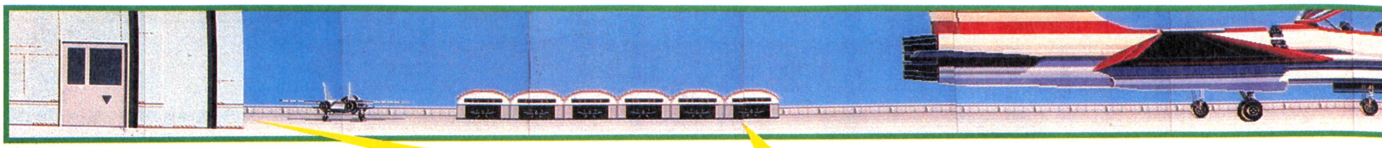


⬅至近距離に飛び込んでしまえば無力だ。

援護専門の爆弾野郎

一定距離プレイヤーに近づくと、かなり強力なランチャーを撃ってくる兵士。しかし、ランチャーの弾の飛距離、スピードともにたいしたことはないので、特に恐れることもないだろう。

前ページより



マシンガン＋ランチャーだ



➡前門のランチャー、後門のマシンガン。

ここでマシンガンをよけてばかりいると、ランチャーの餌食になる。注意。

スナイパーに注意

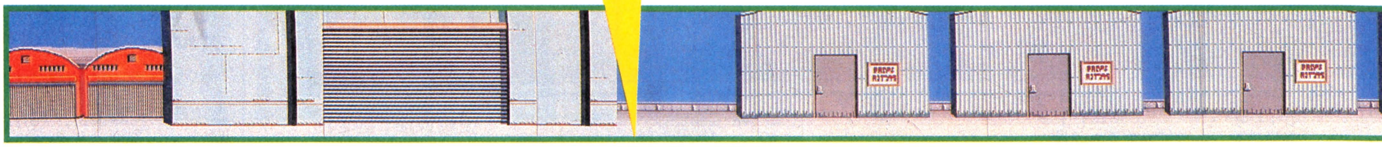
ステージ2ではここをはじめ2か所でスナイパーが現れる。出現地点を覚えておき、不意打ちをくらわないようにしよう。

強敵！ 火炎忍者登場!!

➡こいつの炎は、ダメージが大きいぞ！

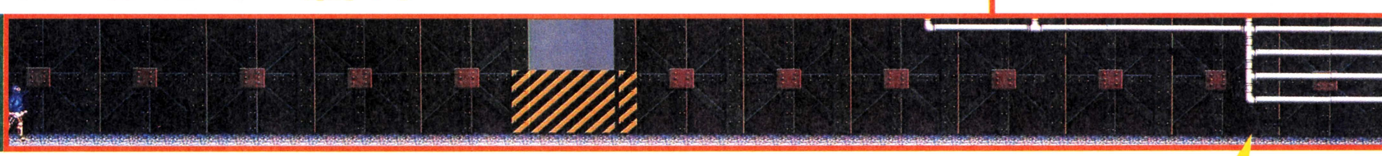


強力な炎を吐く火炎忍者。ダメージを受けるとワープする習性があるので、手裏剣を投げて故意にワープさせてスキをつこう。回転ジャンプも有効。



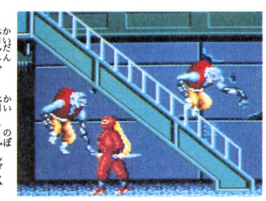
STAGE 3 倉庫 ―ルート選択が生死を分ける―

START





➡階段を上っているときは敵の攻撃が当たらない。



➡階段で2階に上れば、土蜘蛛と戦わずにすむ。

上下2段の立体マップが初登場。まずここでは、階段を上るか上るまいか迷うところだ。上のコースは遠回りだが特に強い敵は出ず、一方下のコースは、近道のかわりに強敵、土蜘蛛が出現するため、かなり難しい。よってここは上を選ぶべきだろう。

しゃがんで進め！

⬇立ったままでは進めないところもあるんだ。



狭い通路では自然にしゃがんで進めるようになる。この地形は防御にも有利だ。

階段は迷わず上ろう！

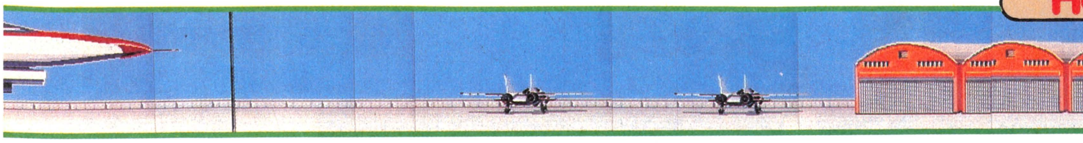


土蜘蛛

おしゃれ泥棒？NINJA & KUNOICHI 8変化

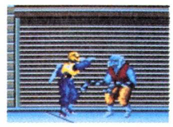
黒装束なんてダサイ！ってわけでもないけど、このゲームではマイキャラの着物の色を右の8色の中から選べる。そう、いまや戦場でもファッションセンスが問われる時代なのだ(とくにKUNOICHIはねっ)。



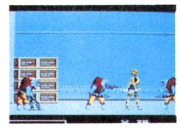


ゴールの少し手前に1匹だけ現れる土蜘蛛は、必ずその場所で倒してしまおう。なぜなら、これを倒さないまま先へ進むと、ステージ2の真のボス、2匹の土蜘蛛が加勢に出て、3匹が相手になるからだ。

BOSS 土蜘蛛



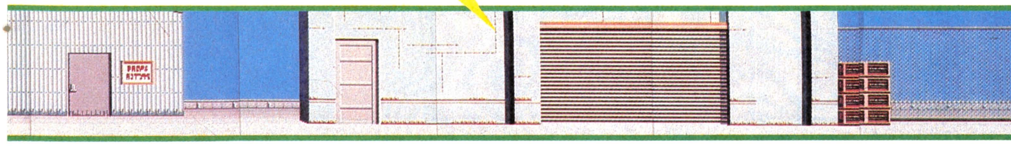
⬆こいつを倒さないと。



⬆ホラ、3対1になる。

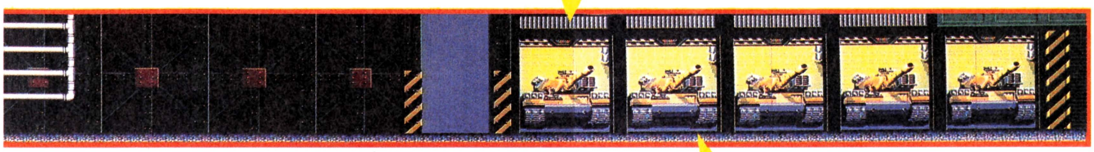
2匹の土蜘蛛がボス。ここでは回転ジャンプより、防御の体勢でようすを見ながら敵のジャンプを待ち、着地の瞬間を切るという戦法がいいだろう。

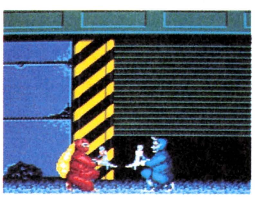
必ず倒せ！ 土蜘蛛



GOAL

ナイフ+マシンガンアーミー





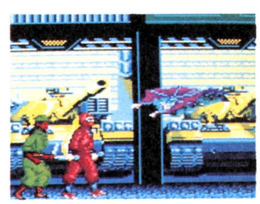
➡動きをまねしてくるから見合い(?)ができる。



⬆よ〜し、攻撃命中だ！

こちらの動きをまねながら攻撃してくるシャドーマンは、最もやっかいな敵の1人。しかもその動きは完全なコピーではなく、ダメージを受けるとワープもする。防御態勢を使い、機を見て背後に回り込むなどして、適当にあしらおう。

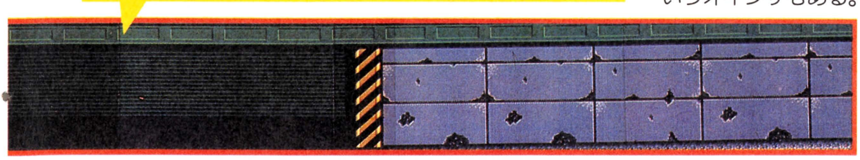
ムササビの連続攻撃



➡いきなり飛びかかってくるけれど大丈夫だよ。

空飛ぶ忍者、ムササビが、4人連続して襲ってくる場所だ。しかし、こいつらは目の前で急旋回するところを、少しさがって切れば簡単に倒せる。また、弱いわりに、倒せば手裏剣が5発ずつ補給されるというオイシサもある。ぜひ逃がさず全員倒そう。

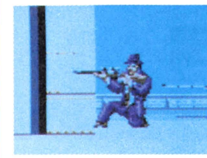
鏡返しの術！ シャドーマン見参！



次のページへ

末端戦闘員(ザコ) その2

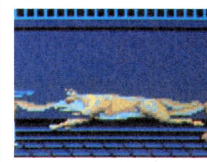
スナイパー



⬅しゃがんで手裏剣を使えば倒しやすい。

物陰から突然出現して、ライフルを一定間隔で撃ち続ける、狙撃のプロ。プレイヤーが出現地点に近づきすぎると、顔を出さなくなるクセがある。

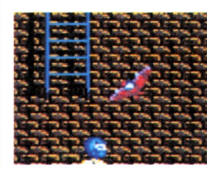
忍犬



⬅飛びかかってくるヤツもいるぞ！

対"NINJA"用に飼いならされた犬。突進してきてかみつき&体当たり攻撃をする。出現方向に背を向けていると飛びかかってくることが多い。

バット



⬅たいした攻撃力もなく目ざわりなヤツ。

おもに地下道の天井に止まっていて、プレイヤーが近づくと降下、波状に飛んでくる。たいした敵ではないが、まとわりつかれるとうるさい。

3SVO



⬅ロボットの前に立つと撃たれちゃう。

バングラー邸内の警備ロボット。一定コースを単純に往復しているが、目のある方向に敵を発見すると、防御不能の強力なレーザーを発射する。

無理は禁物。ビギナーはLONG+EASYで

超ムズかしく、制限時間との戦いで胃が痛くなるこのゲーム。幸いゲームレベルの設定機能があるので、初心者のキミは迷わずプレイ時間はLONG(長時間)、難易度はEASY(やさしい)で始めよう。



⬅これはゲームレベルHARD。かなり難しいぞ！

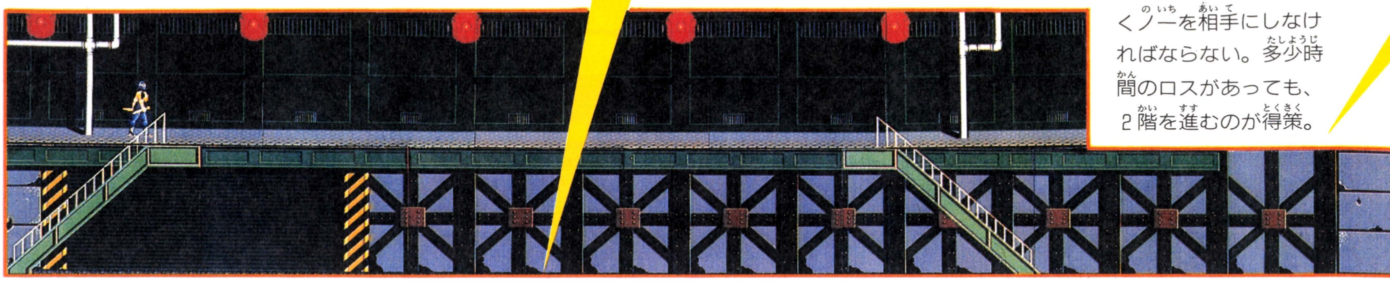


⬅やはり最初のうちは、EASYにしておこう。

くノ一

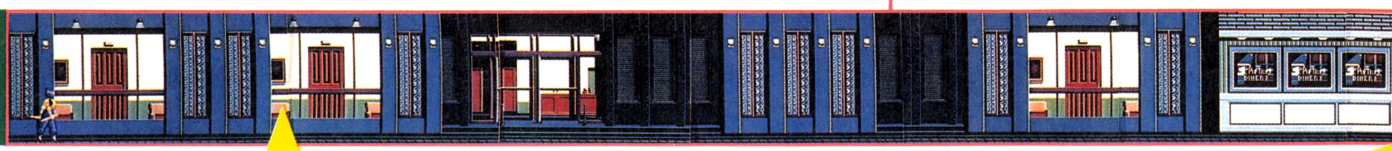
ここも2階が有利だ

こちらの階段では、下に進むと、くノ一を相手にしなければならない。多少時間のロスがあっても、2階を進むのが得策。



STAGE 4 ビル街 ―夜の街の死闘―

START



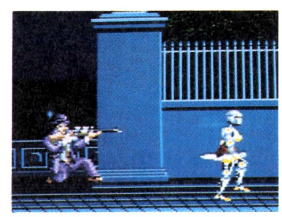
いきなりシャドーマンが2人!!



⬆相手にしないで逃げちゃおう。

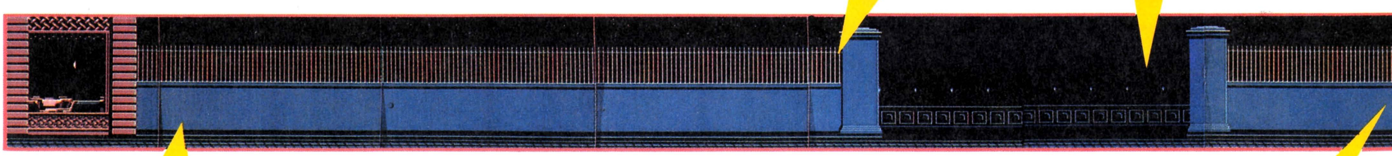
ステージ開始直後、いきなり現れるシャドーマン2人。まともに戦ってたんじゃ命がいくつあっても足りないので、ここは逃げの一手。シャドーマンはマイキャラのまねをするので、画面の右端を防衛体勢のまま後ろ向きに進んでいけば、たいした攻撃は受けずにすむ。アーミーが出てきたら回転ジャンプでよければOKだ。

やたらと多いスナイパー



⬆背後からの狙撃には要注意だ。

このステージでは、スナイパーが4か所に出現する。しかも背後から狙ってくるヤツまでいるので、出現地点を覚えて、不意打ちに備えろ。



恐怖の忍犬エリアだ



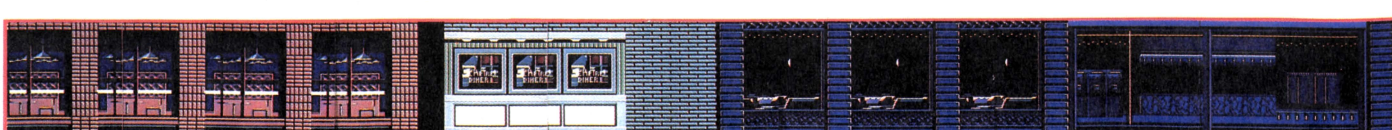
⬅4～5匹がいっせいに襲ってくるとよけようがないぞ。

市街戦の生き残りのアーミーたちをかたづける頃には、この忍犬エリアに入っているはずだ。左から右から、次々に突進してくる忍犬の群れ。それぞれの攻撃力は小さいけど、とにかく数が多いので、気がつくと重傷を負っていた、なんてことにもなりかねない。連続回転ジャンプで一気に駆け抜けてしまおう。

くノ一



スナイパー



くノ一+ナイフアーミー

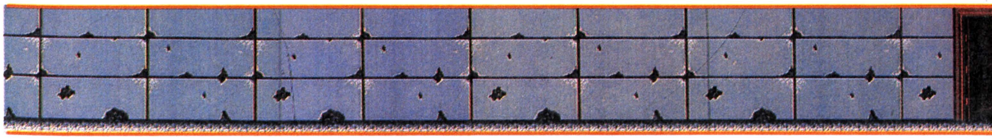


➡ナイフアーミーをケ散らし血路を開け！

くノ一とナイフアーミーが登場。くノ一はあまり深追いしてこないので、無視して逃げてしまおう。ボスとの対決も近いしね。

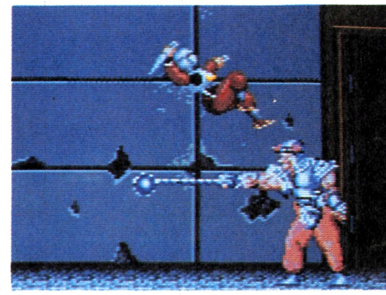
このステージのボスは、初登場のアイアンアーム。鉄球は苦無で防衛可能なので、防御態勢のまま近づき、回転ジャンプでふところに飛び込んで切りつけよう。1度攻撃したら、即座に離れないとカマの餌食だぞ。

BOSS アイアンアーム



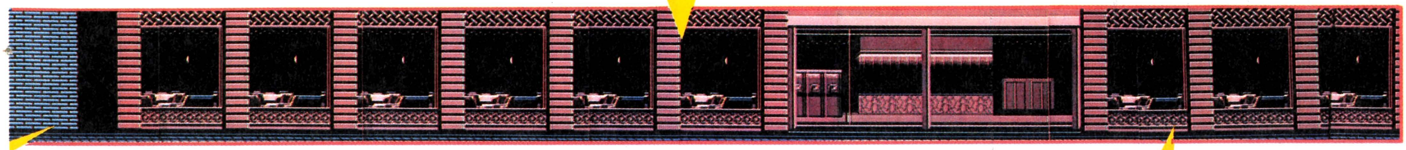
GOAL

How to WIN

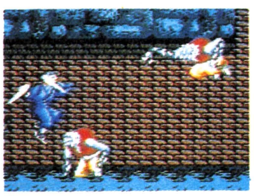


⬇攻撃したらすぐ離れる。この繰り返しで楽勝だ。

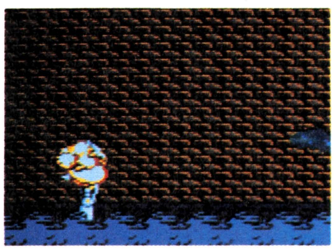
ナイフ+マシンガンアーミー



必勝テク4　真の敵は残りタイムだ



⬆戦闘に時間をかけすぎると…。



➡哀れ、時間切れで自爆。コンティニューで再挑戦しよう。

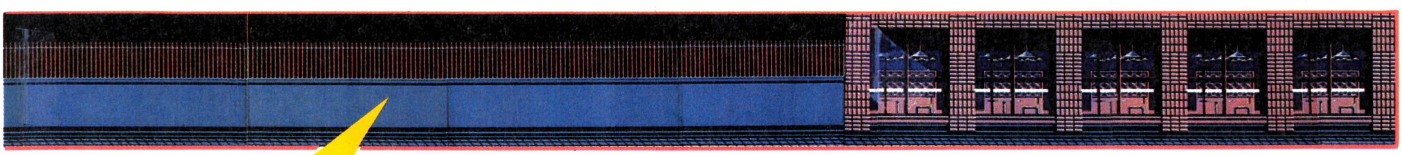
このゲームは1つのステージがムチャクチャに長いうえ、敵の攻撃も激しいので、出てくる敵すべてと戦っていると、タイムオーバーで一巻の終わりなんてことになる。特に最終面では、完全に時間との戦いになるので、逃げられる敵からは、さっさと逃げてしまったほうがいいぞ。

ランチャー+ナイフアーミー

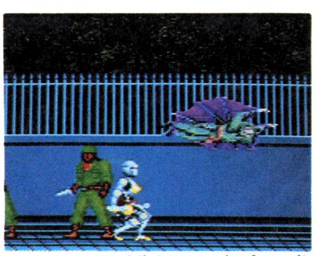


⬆回転ジャンプを使えば脱出も可能だ。

ナイフアーミーを素早く倒さないと、取り囲まれたところにランチャーの援護射撃を受け、大ダメージだ。

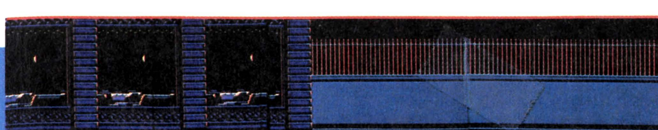


ムササビ+アーミー



⬆ムササビは手裏剣稼ぎには最高。1匹倒すと5発増えるのでビシバシいこう。

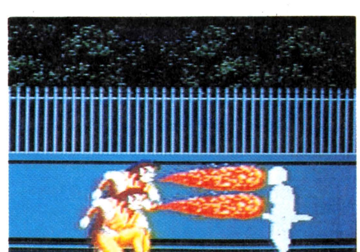
ムササビは、動きが完全にパターン化しているうえ、必ず1匹ずつ飛んでくるので、簡単に倒すことができる。しかし、これに気をとられていると、マシンガンアーミーにハチの巣にされてしまう。手裏剣を惜しまず使って切り抜けよう。

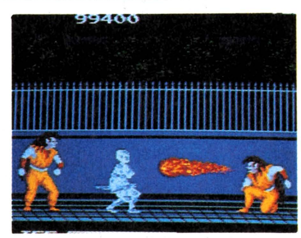


GOAL

BOSS 火炎忍者

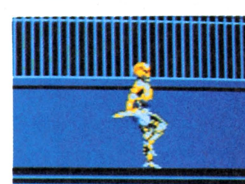
ステージ4のボスは火炎忍者2人。だが、うまくやれば1人ずつ各個撃破も可能だ。1人めが出現した時点で、画面をそれ以上スクロールさせなければ、2人めは出ない。ゆっくりと1人を料理してからもう1人を倒そう。





⬅2人同時に出現させてしまうと、苦戦を強いられるぞ。

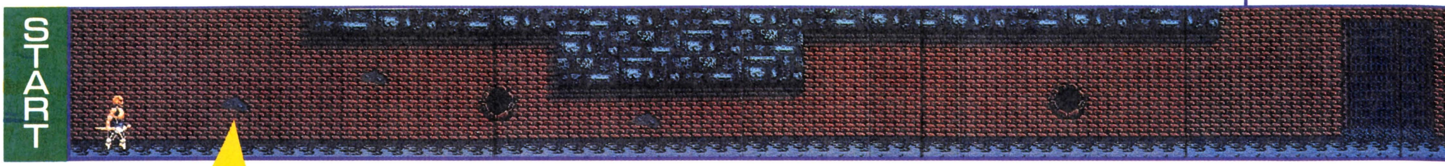
ステージクリア



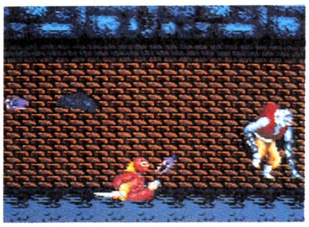
⬅次は下水道が舞台だ！

このステージをクリアするとプレイヤーはマンホールの中へ。

STAGE 5　下水道 ―バングラー官邸への通路―



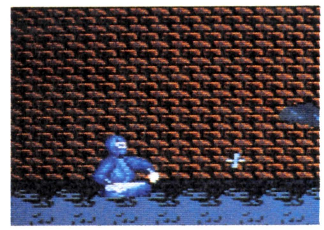
土蜘蛛＋バット



⬆バットは出現地点によって、飛んでくる高さが違う。

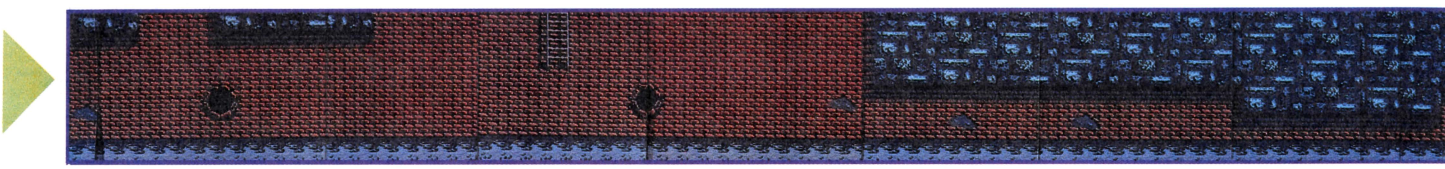
地下道に入ると、とたんに背後からは土蜘蛛、前方からはバットが襲ってくる。バットは放っておくとプレイヤーの頭上に滞空し、プレイヤーがジャンプするたびにダメージを与えてくる。ここでは、まず土蜘蛛に追いつかれないうちに先へ進んで、バットからかたづけていこう。あとは土蜘蛛1匹を好きなように料理すればいいのだ。

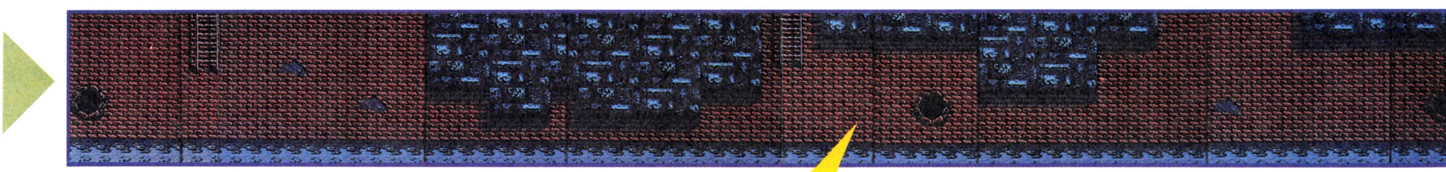
必勝テク5　手裏剣を活用せよ

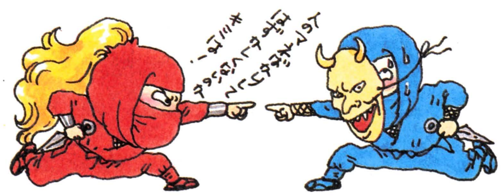


⬆ステージ開始の時点で持っている手裏剣の数は30発。有効に使おう。

手裏剣の攻撃力は苦無の半分しかないが、プレイヤーが使える唯一の飛び道具だ。手裏剣以外では倒せないスナイパーへの攻撃はもちろん、手強い敵忍者の動きを一瞬止め、攻略の糸口を作る役に立つ。P39で紹介した敵キャラを倒すと、5発ずつ補給されるぞ。







シャドーマンの連続攻撃！



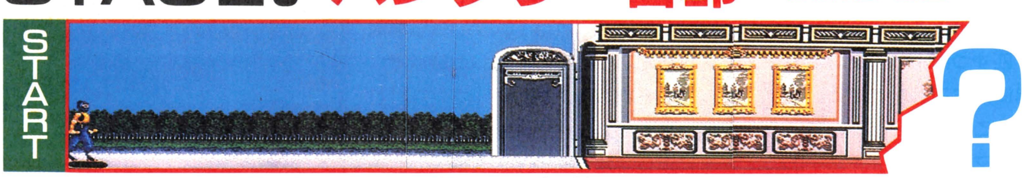
➡1人め、天井が低いので苦戦する。

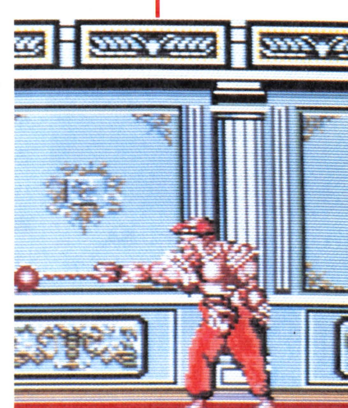


➡2人めは余裕をもって戦える。

シャドーマンが2人登場するが、2人の出現地点が離れているので、1人ずつ相手にできるはず。1人めを倒すと2人めが現れるので戸惑わないように。

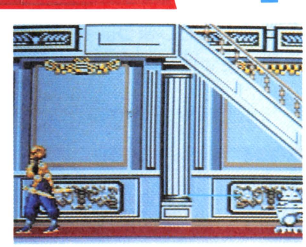
STAGE6 バングラー官邸 ―独裁者を追いつめろ！―





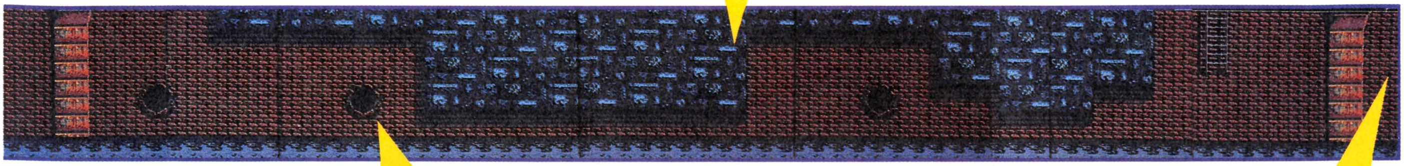
長く激しい戦いの道を乗りこえて、ついにたどり着いた魔王バングラーの本拠地。迷路のように入り組んだ、地上6階建ての豪邸のどこかに魔王が息をひそめている。残念ながら今月はマップを公開することはできないが、けっして複雑なマップではないので、何度か挑戦すれば道は開けるはずだ。

そして、この最終面で何よりも気をつけなくてはならないのは、残りタイム。敵と戦うことよりも、先に進むことを第一に考えないと、バングラーの顔も見ないうちにタイムオーバーになってしまうぞ。



⬆官邸の中を巡回する警備ロボット。

ナイフ＋マシンガン＋ランチャーアーミー





ここでもくノーが出現。天井が低い場所で迎え撃つと苦戦するので、なるべく先に進んでおこう。

忍犬＋バット

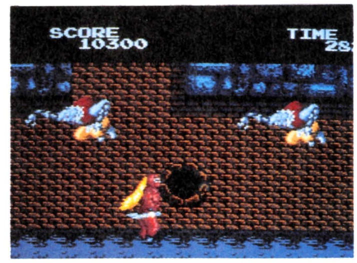


⬆狭い通路の前後には、アーミーが手ぐすね引いて待ちかまえている。手裏剣でサクサクやっつけてやろう。

しゃがんで進むしかない狭い通路で、忍犬とバットが波状攻撃をかけてくる。前後の敵を素早く倒しながら進んでいく以外、手はないぞ。

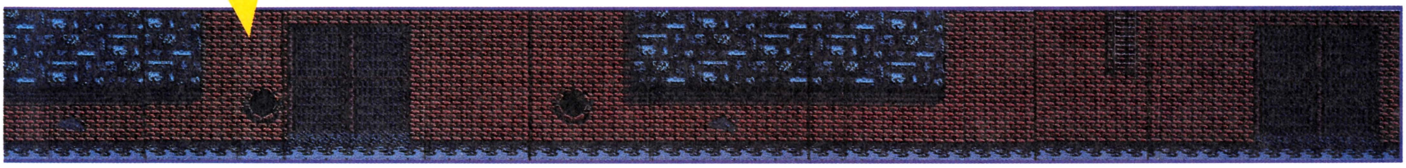
またまた土蜘蛛が2匹登場する。しかし、ここの土蜘蛛はあきらめが早いようで、ちょっと無視して進むと、すごすご引き返していく。ステージ5はしゃがんで進むところが多く、時間がかかるので、戦わずにすむなら、それにこしたことはない。

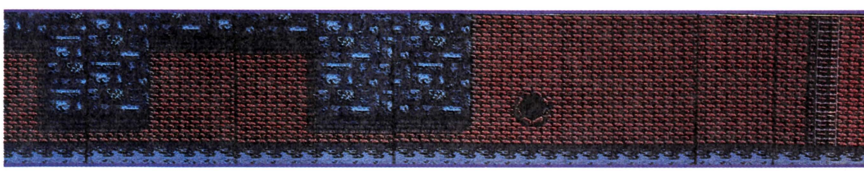
土蜘蛛



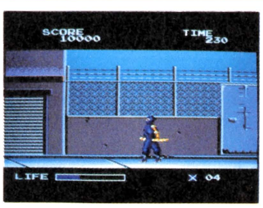
⬆時間に余裕があれば、戦ってもかまわない。

またもくノー





GOAL

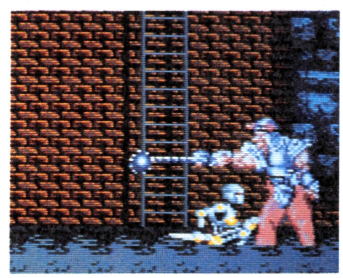


⬅残りライフ×30、手裏剣残数×50がボーナスだ。

必勝テク6　ボーナスポイント

ゲームクリアには直接関係はないが、慣れてきたならやっぱり高得点を狙いたいもの。このゲームでは、ステージクリア時に残っていたライフと手裏剣の数がボーナスポイントの対象になる。目指せハイスコア！

BOSS　アイアンアーム



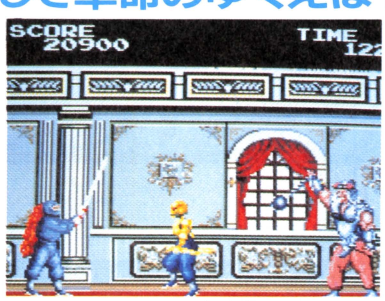
⬆こいつを倒せば、ついに最終ステージだ！

ステージ3で登場したアイアンアームの再登場。能力も同じなら攻略法もまったく同じ。ヒット&アウェイ戦法で楽勝だぜ！

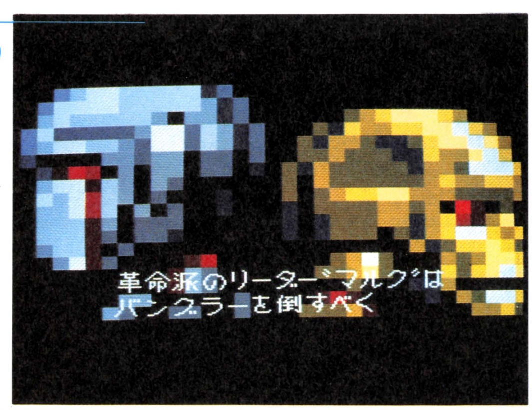
はたして革命のゆくえは？



⬆官邸の中は階段だらけ。迷わないように！



⬆アイアンアームとくノーの連携プレイだ。

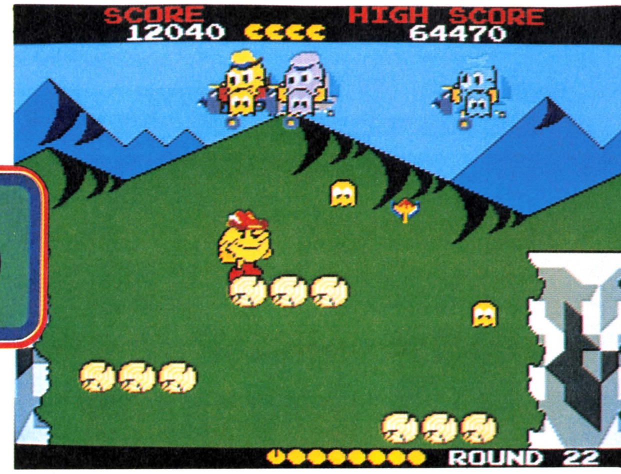


⬅任務を達成できるのか？忍者戦士よ!!

地上6階建ての官邸を舞台に追跡は続く！

名作アクションアドベンチャーを徹底研究！

PAC-LAND



全8トリップ32ラウンドのうち、20ラウンド分のマップに、“隠れ”の出現パターンや高得点獲得法などのテクニックをプラスして、『パックランド』の世界を徹底的に分析するぞ！

ナムコ／6月1日発売／予価¥5,200(税別)

Trip1〜5までのマップを完全攻略!!

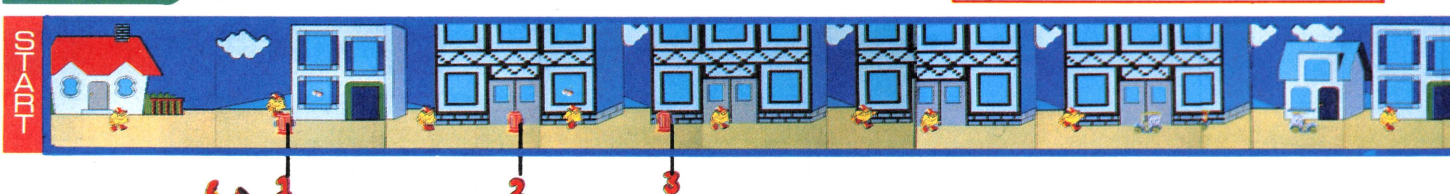
Trip トリップ 1

可愛い迷子の妖精を送る、楽しい冒険の始まりだ！

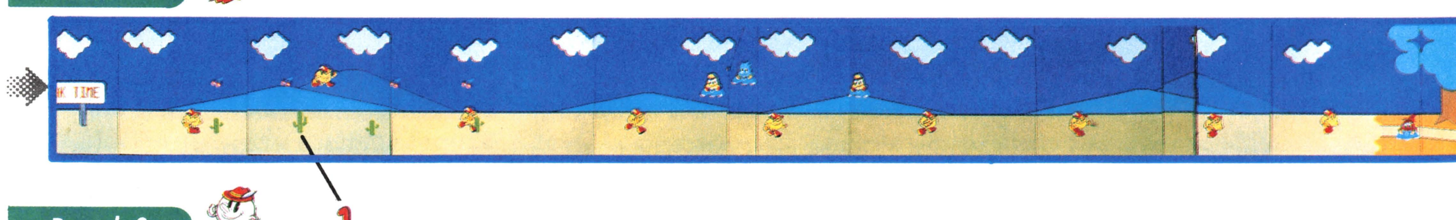
MAPの見方

……ヘルメット
……逆さ
……透明
……風船
……アイテム位置
……フラワー
……パワーエサ
……舟
……カギ
……ジャンプ台
……注意ポイント

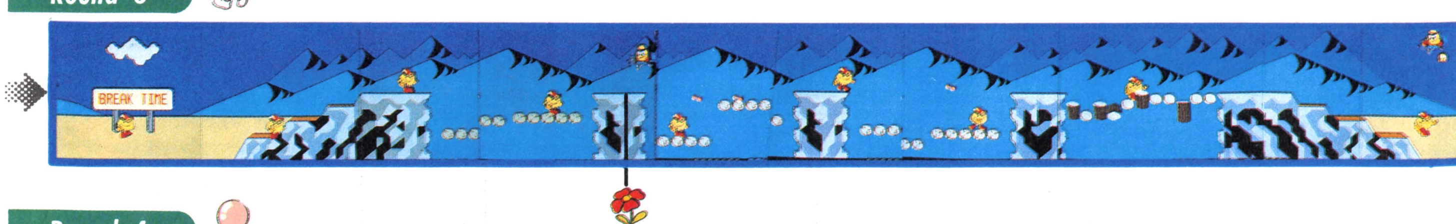
Round 1



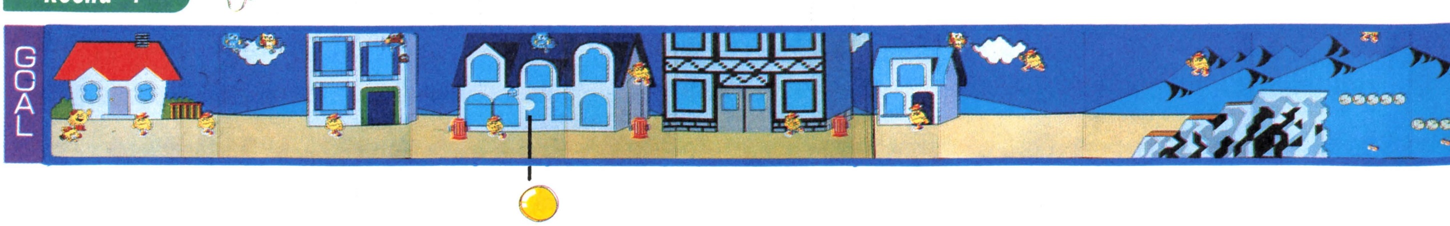
Round 2



Round 3



Round 4

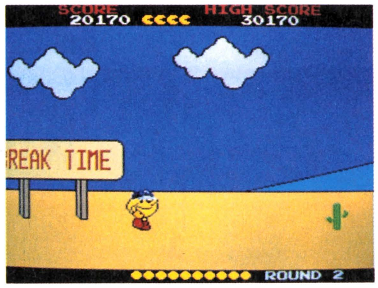


  イラスト／工藤真紀

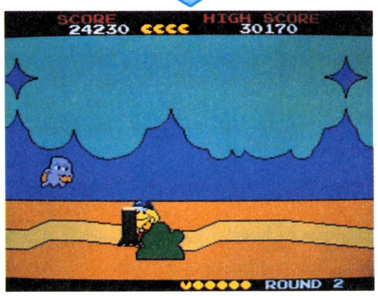
隠しフィーチャーの出現パターンがわかったぞ！

まずラウンドスタート時(または1ミス直後)の得点に注目。10の位が0なら1本め、1なら2本め、2なら3本め、3なら4本め。そして4だと最初に戻って1本めの切株や消火栓を、進行方向の逆に動かせばOK。ラウンドに障害物が3個しかない場合に得点の10の位が3や7だと、出現しない。また、短い切株は数に数えないし、二段の消火栓の上側も数えないぞ。

出現点	点の10の位		
1本め	00	40	80
2本め	10	50	90
3本め	20	60	00
4本め	30	70	10



⬅左上のSCOREに注目しよう。10の位は7だね。

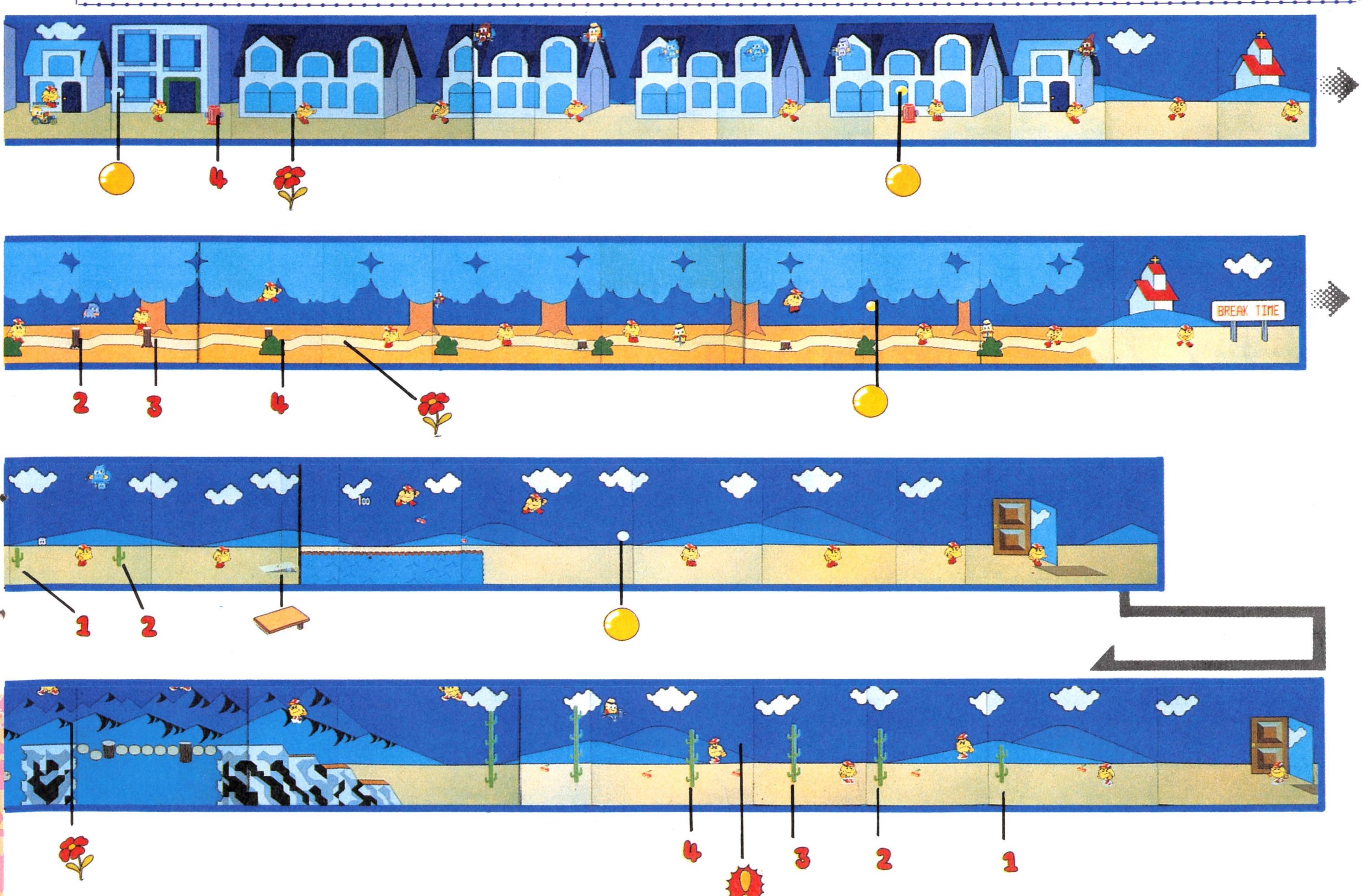


⬅左の表で7をみると4本めってわかるはず。押すと隠れアイテムが！

フルーツの得点パターンだ

ラウンド32までに登場するフルーツは、全部で4種類。それぞれ食べるたびに得点がアップしていくけど、5つめのフルーツで、最初の得点に戻る。チェリーなら、100→200→300→500→1000→100→200→……といったぐあいだ。下にパターン表を載せたので、得点アップの参考にしてほしい。

トリップ	フルーツ	1個	2個	3個	4個	5個	……
1	チェリー	100	300	500	1000	100	……
2	イチゴ	300	500	1000	1500	300	……
3〜4	ミカン	500	1000	1500	2000	500	……
5〜8	リンゴ	1000	1500	2000	2500	1000	……

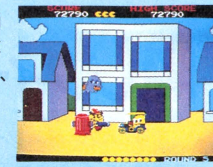


Trip トリップ 2

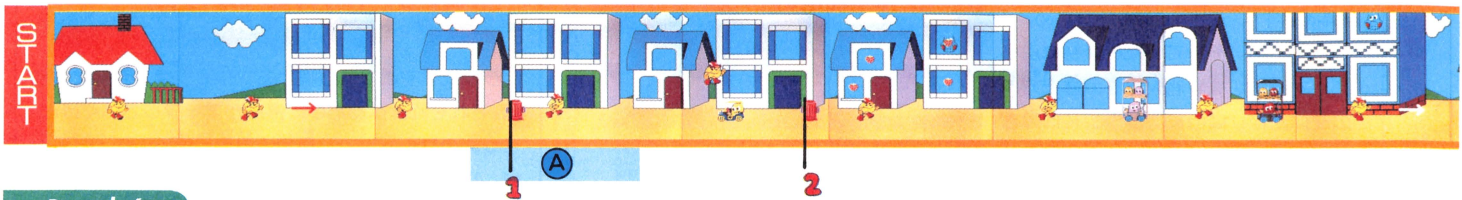
町越え山越え谷越えて、妖精の国を目指すのだ!

チェックポイント A

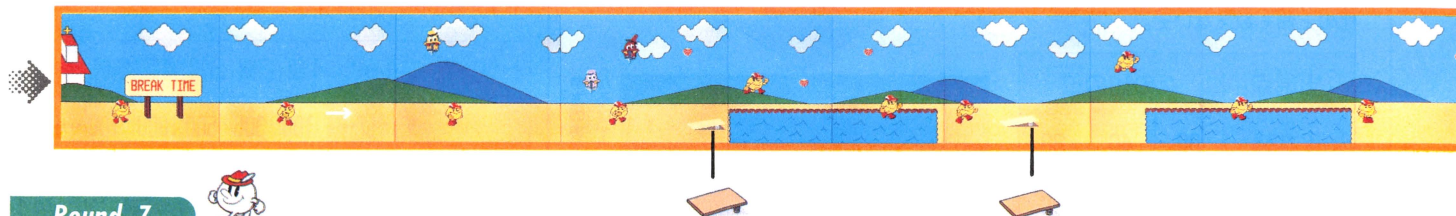
このラウンドから、消火栓は水を噴くようになる。この水に押されると、操作がしづらくなって、敵に当たりやすくなってしまう。注意しよう。



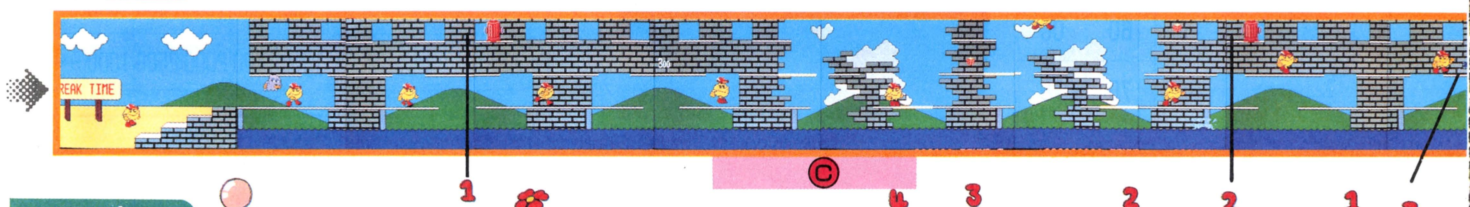
Round 5



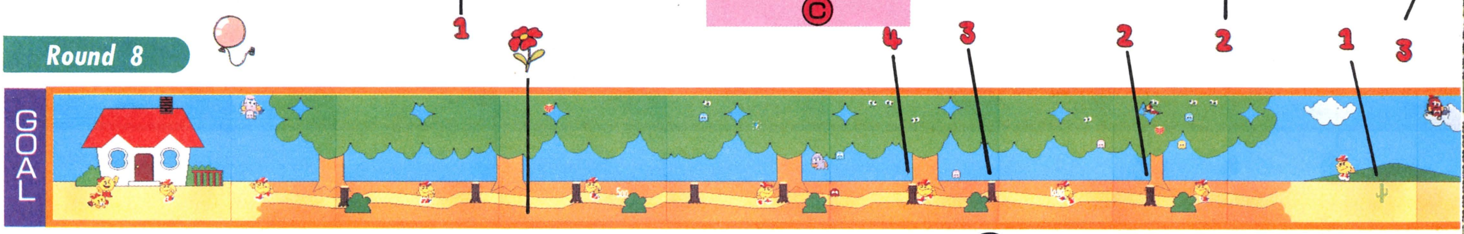
Round 6



Round 7



Round 8

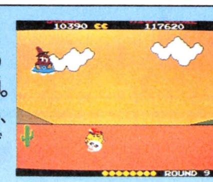


Trip トリップ 3

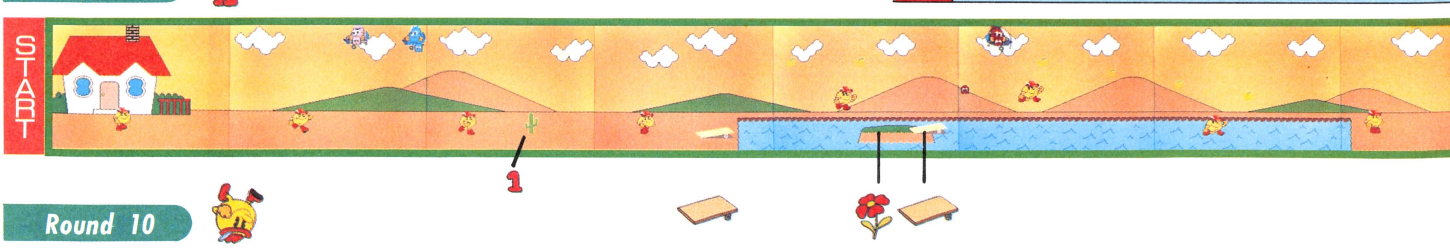
雄大な自然の中で飛び跳ねる!

チェックポイント A

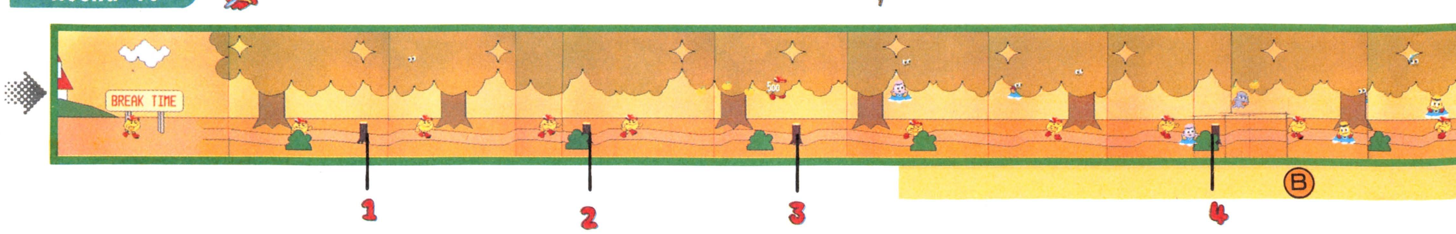
ぼ〜っと乗っていると ずぶずぶ沈み込む恐怖の流砂は、ガイコツが目印。うっかりはまりかけたら、沈む前にジャンプで逃げよう。



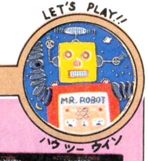
Round 9



Round 10







B

最後の池を飛び越えて、着地したすぐの場所にあるパワーエサ。つい欲張って池ギリギリにいる敵まで食おうとすると、ボチャ！ となるぞ。

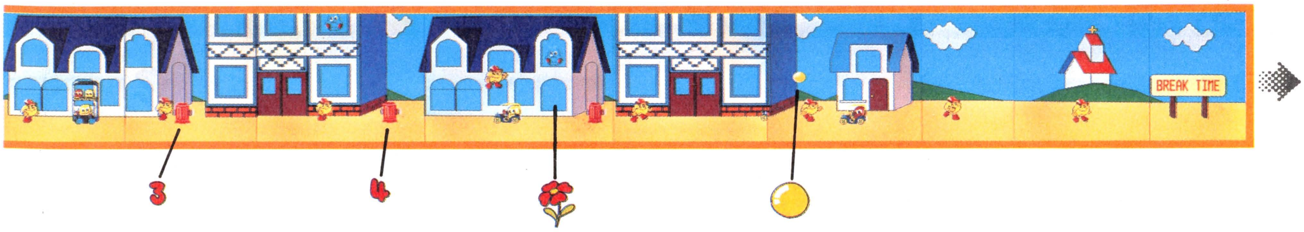


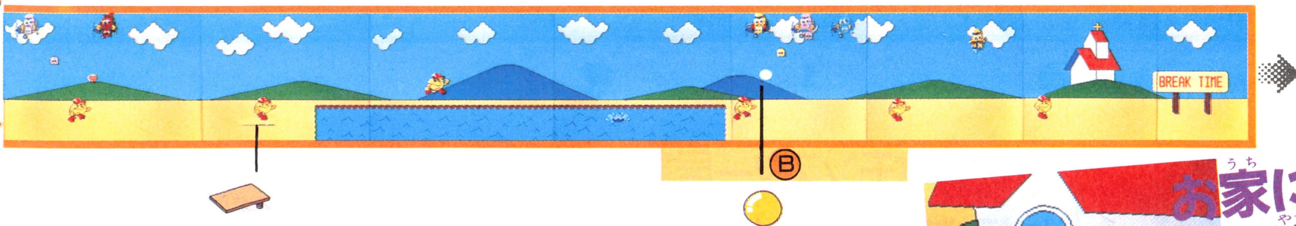


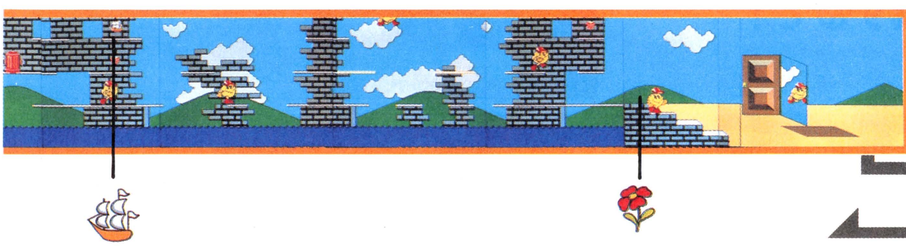
C

橋のラウンドのところどころにある舟のマーク。とると橋の一部が拡張されるぞ。なお、拡張された部分の下からジャンプしても頭がぶつからないんだ。逃がさずどんどんとっていこう。

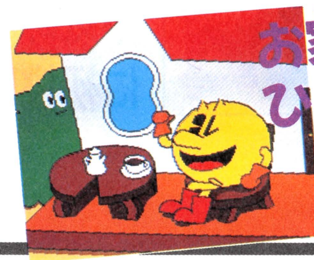




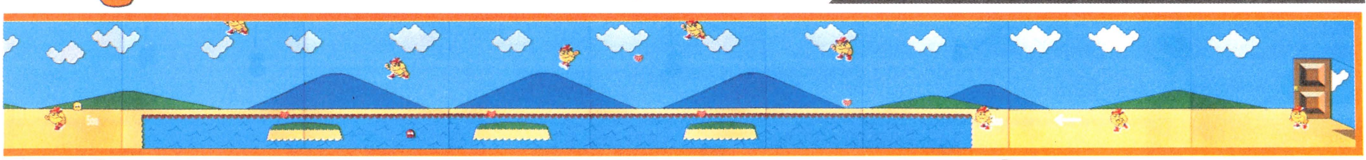




お家に帰ってひと休み!!



⬅ふたつのトリップをクリアするたび、パックマンがのんびりお家でお休みしているデモが入るのだ。



B

ホッパーとUFOの同時攻撃は、働きを完全につかんでいないとなかなかよけられない。ヤバそうなら一度戻って敵の出現パターンを変えよう。



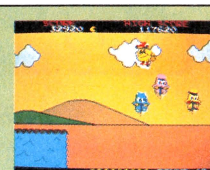
C

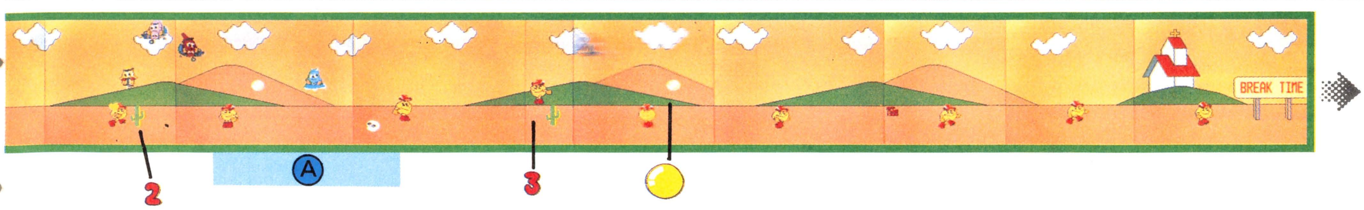
上下に動く雲には、岩場から岩場まで助走ジャンプで跳んでいけるから、乗る必要はない。でも、乗ることでフルーツが出現することがあるぞ。

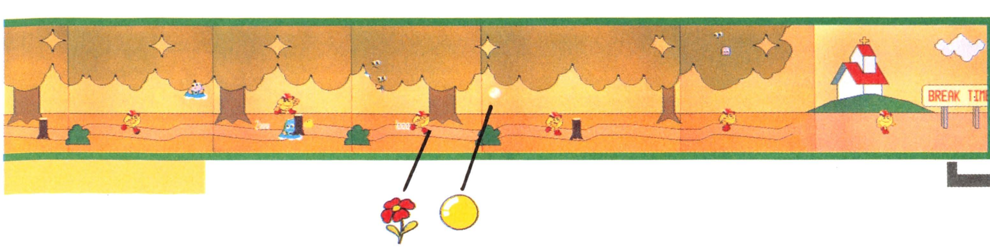


D

ホッパーのジャンプするタイミングをじっくり見ながら進まないと、つい触れてしまうことがよくある。気をつけてプレイしよう。





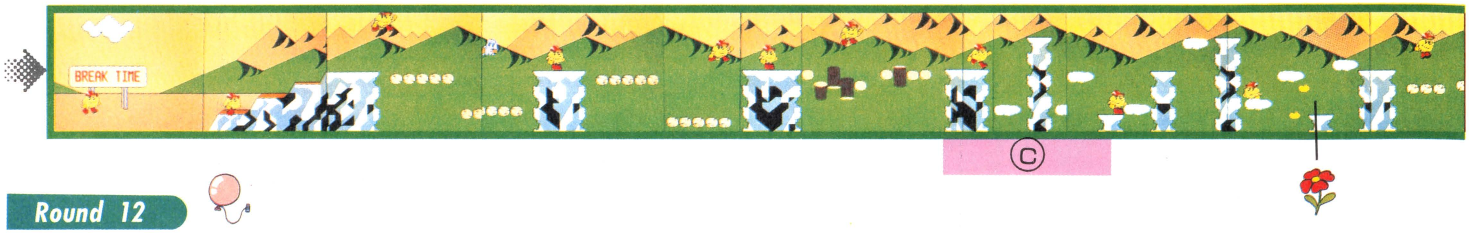


次ページへつづく

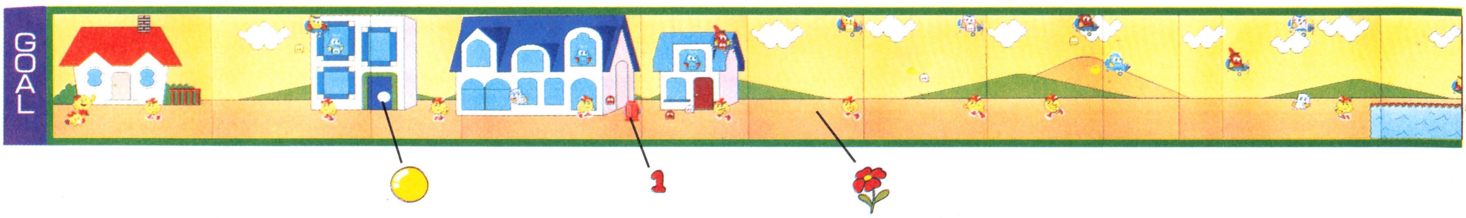
Trip3のつづき

Round 11

前ページからつづく



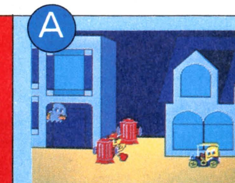
Round 12



Trip 4 トリップ

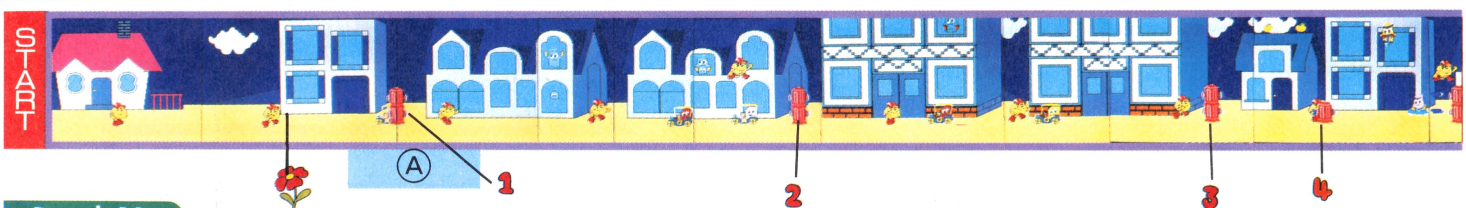
不気味なモンスター屋敷に初挑戦するぞ！

チェックポイント

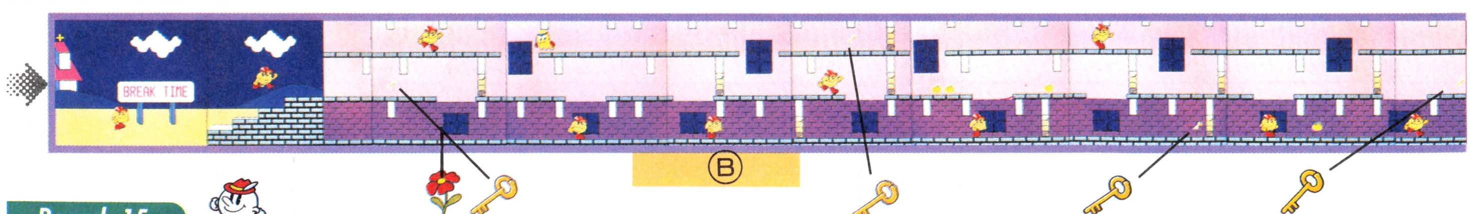


二段重ねの消火栓。下側を押せることがある。ただし押してる最中には、逃げ場所がほとんどない。敵が来たら一度作業を中断して、うまく逃げよう。

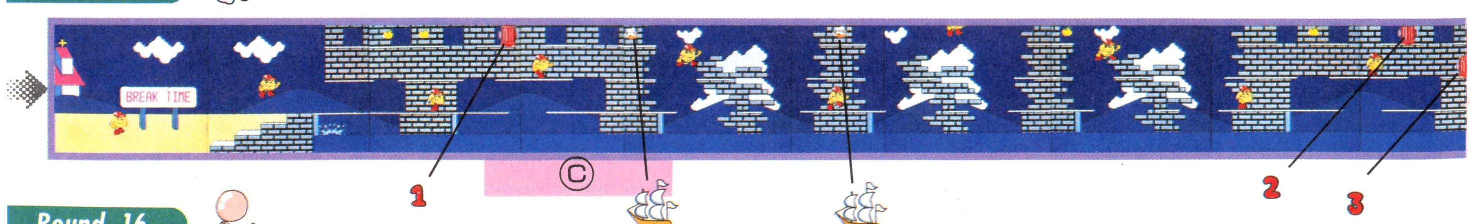
Round 13



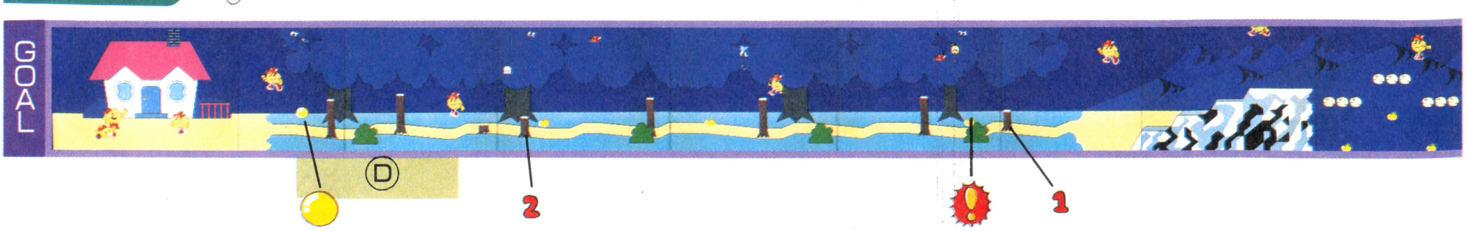
Round 14



Round 15

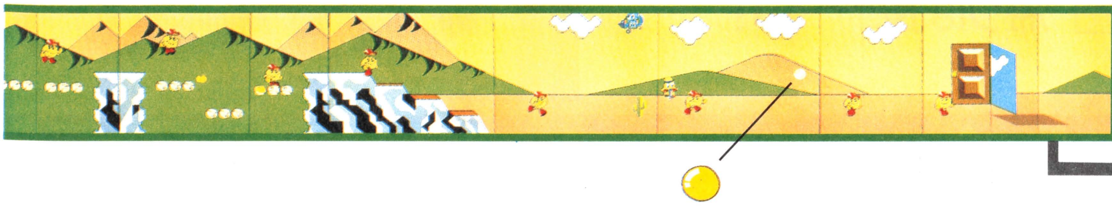


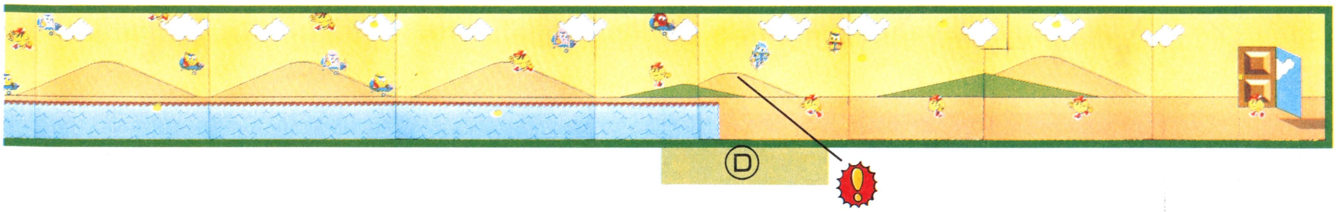
Round 16

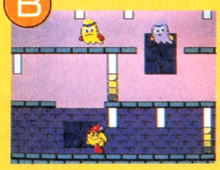




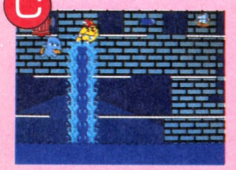








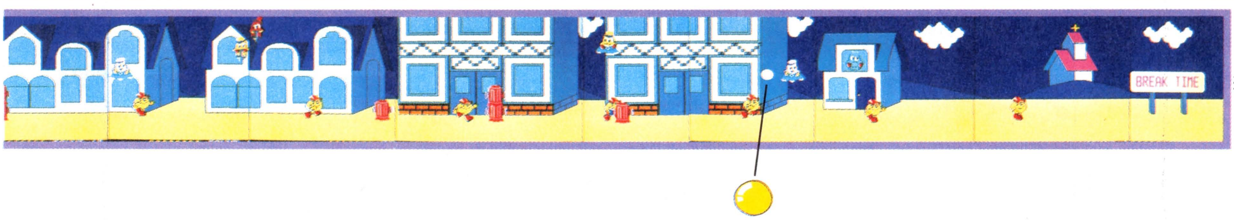
B 上段はほかの段に比べて天井が低い。敵の上に乗るにはかなりのテクが必要だ。なるべくなら、中段や下段を使って先に進んだ方がいいだろう。



C 下から噴き上げる水柱。捕まると水中に引きずり込まれるわけだけど、ボタンを素早く左右に操作すると、うまく逃げられることがあるぞ。

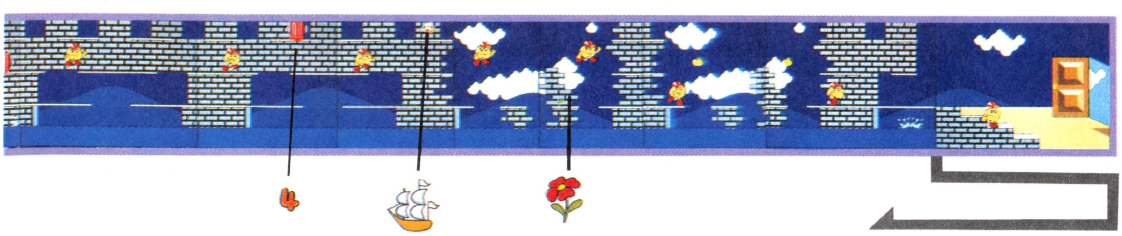


D 高い切株と低空飛行する飛行機。下手にジャンプすると敵に接触してしまう。なるべく魔法のブーツには頼らない方が、操作に慣れている分だけ扱いやすいぞ。









ぐっすりお休みして、旅の疲れを癒してる!?



⬆トリップ4をクリアすると、2度めのデモが見れる。今回はぐっすり高いびきだ。



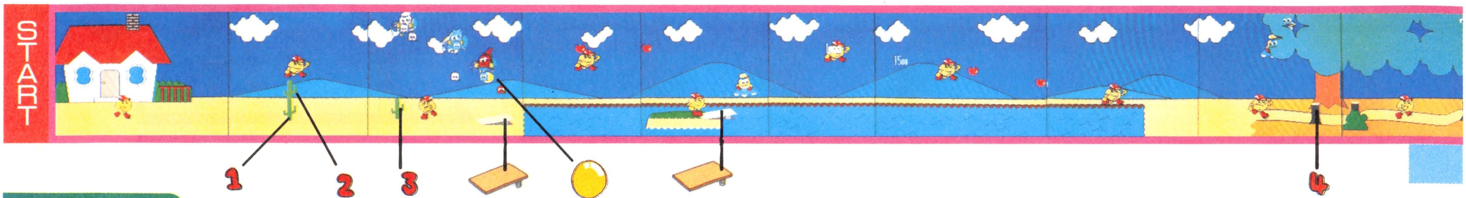
Trip トリップ 5 行きはよいよい。でも、帰りは長〜〜い！

チェックポイント A

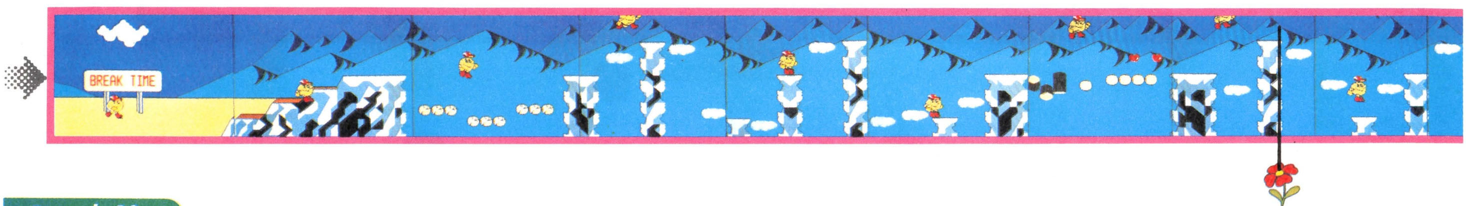


森の中のジャンプ台、一体何の意味があるかはマップを見ればわかると思う。ジャンプ台の周りをうろつくUFOをうまくよけて、ジャ〜ンプ！

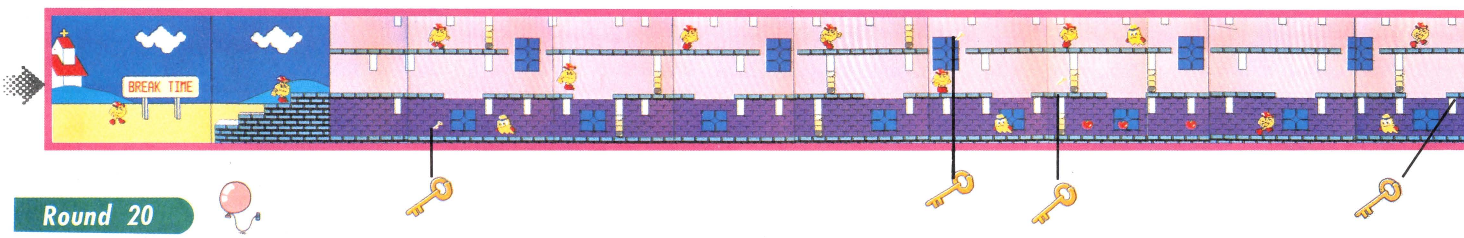
Round 17



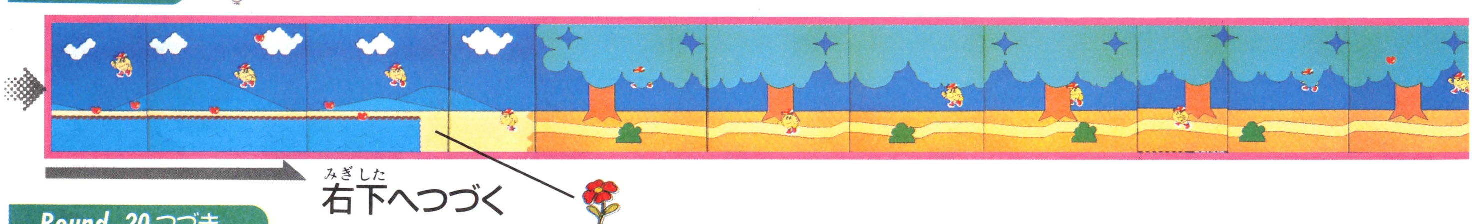
Round 18



Round 19

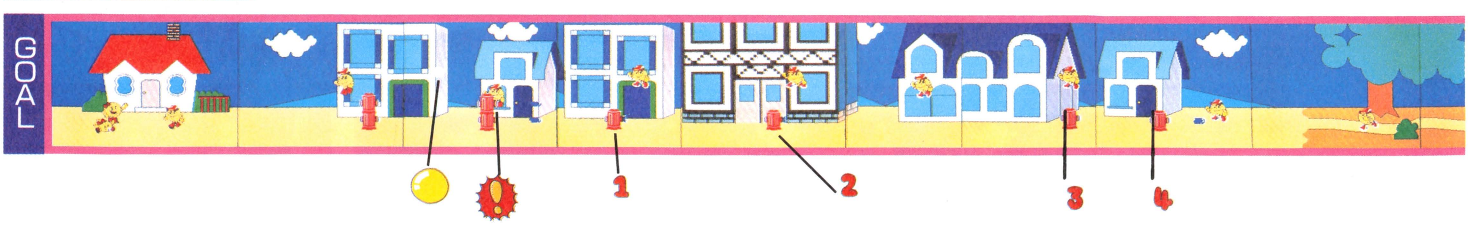


Round 20



右下へつづく

Round 20 つづき



Trip6以降をちょっと紹介!!

トリップ6以降にはどんなラウンドがあるか、ちょっとだけお見せしよう。ラウンドが進むにつれ、マップも敵もどんどん厳しくなっていく。いままで覚えたテクを駆使して、全8トリップクリアを目指してね。

Round 25

流砂がいっぱい！　と思いきや、実際に沈み込むのは最後の1か所だけなのだ。



Round 26

水の上を動く丸太。飛行機がいっぱい飛んでくるし、かなり難しいポイントだ。

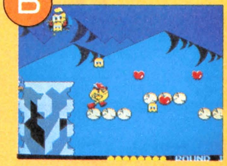


Round 27

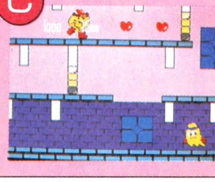
夜の森をひたすら進むパックマン。透明になっちゃえば、怖いものなんてないぞ！



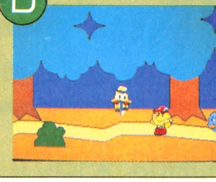
How to WIN

B 

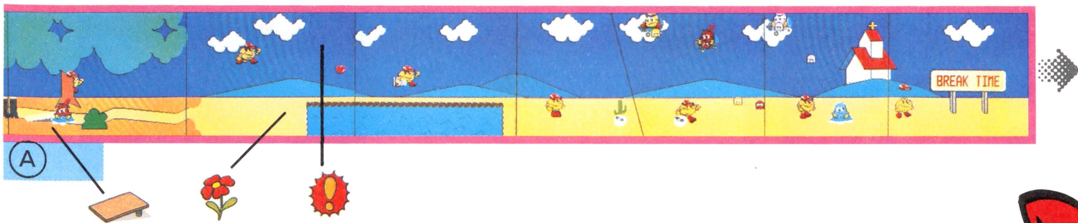
アクロバットしてる最中に、小モンスターを落とすイヤ〜な飛行機。谷に落ちないよう、また敵に触らないように、微妙な操作が要求されるのだ。

C 

モンスターが出現するおかげで、かなり面倒になっているモンスター屋敷。初心者はともかく、上級者はフルーツをちゃんととりたいね。

D 

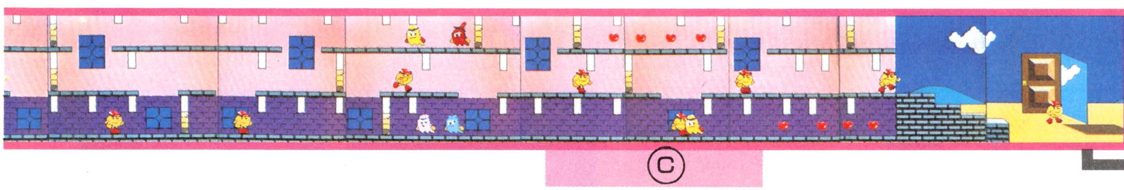
街に入るまでに出現するモンスターは2匹だけ。これをよけるために、ここまでは絶対にタイムを残しておく必要があるんだ。

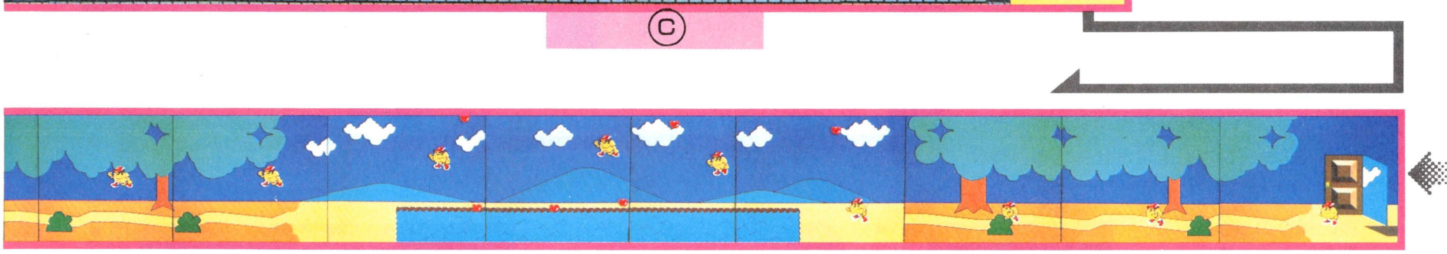




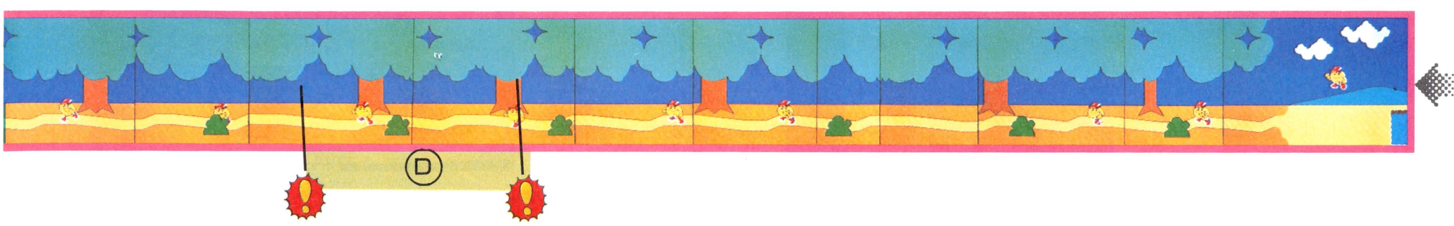


急がず走れ！パックマン!!





左上からつづく



Round 29

飛行機の頭に乗って先に進む。クリアへの道を阻む、最大の難関といえるだろう。



Round 31

このあたりまでくると、敵の攻撃が尋常じゃなくなる。でも、あと一息でエンディングだ！



Round 32

飛行機をうまくよけながら、一路わが家へ向かうパックマン。最後のラウンドだ。



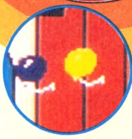
★PCエンジン版にはエンディングがある！

PCエンジン版はトリップ8をクリアするとエンディングになる。アーケード版みたいに延々プレイをつづけられるわけじゃないんだ。ゲームオーバーってわけね。でも、エンディング後にはお楽しみが……!?

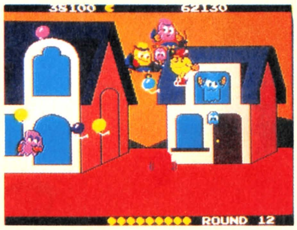
得情報

『パックランド』高得点獲得法だぁ〜!!

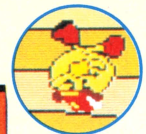
風船7650点は深追いしないように



せっかく風船を出したからといって、無理してとりにいくと、カンタンに敵にやられちゃう。とくに画面の上の方に風船がいったときは要注意。初心者は素直にあきらめた方がいいだろう。



逆さパックマンは上級向き?



逆さパックマンにすると、ジャンプポイントがつかみづらくなるんだ。なにせ、いままで足のあった場所に頭があるんだから、混乱するのは当然だ。慣れないうちはムリしない方がいいだろう。



ヘルメットでセコ稼ぎ!



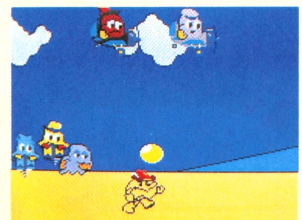
ヘルメットで小モンスターを受けとめると、300点もらえる。せっかくだから、敵を誘導していっぱい受けとめ、セコく稼ごう。5000〜6000点くらいは稼げるぞ。ただ、足に触れるとやられるので注意。

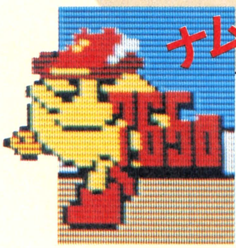


透明パックマンで7650点を狙え!



せっかく無敵なんだから、透明の状態で、タイミングをみてパワーエサをとろう。ラウンドによっても違うけど、タイミングが良ければＬでも7650点でもけっこうカンタンに出せるはずだぞ。



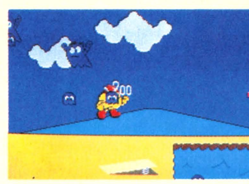


ナムコ7650点全員集合!!

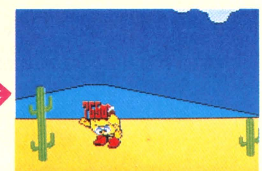
このゲームの醍醐味、7650点を出現させる方法のすべてを、お見せしよう! これらをカンタンに、どのパターンでも出現させられるようなら、キミも『パックランド』名人だぞ!

モンスター退治で

パワーエサでモンスターを食べたときの点数は200→400→800→1600→3200→7650→7650→……となる。この7650点をとるには、必ず1匹以上は小モンスターを食べる必要があるのだ。



⬆7650点のためには、絶対に1匹は小モンスターを食う必要が。



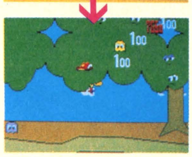
⬆6匹以上はみんな7650点。ダブルでとることもできるぞ!

風船で

旅の帰りのラウンドで、障害物を押して出現させる風船。いっぱい出現するうちのどれかひとつが7650点だ。ちなみに残りはすべて100点だ。動きがつかみにくいうえ、敵がけっこう多い場所に出ることが多いので、意外ととりづらいのだ。



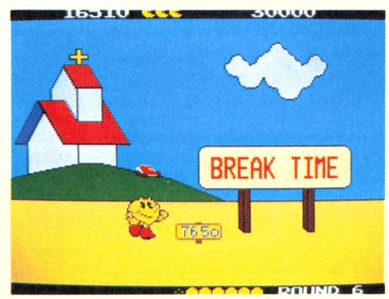
⬅5種類の風船が出現する。



⬅どれかひとつだけが7650点だ。

芸術点で

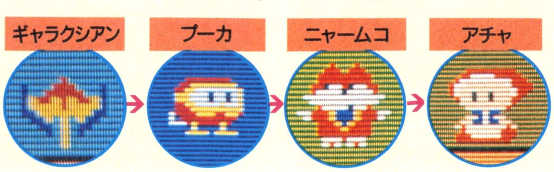
ラウンドクリア時に、タイミングピッタリでジャンプすると出現。ちなみにほかの点数は、10点、100点、300点、1000点、そして7650点。7650点よりも10点の方が出しにくいなんて話もあるから、ぜひ挑戦してみてくれ。

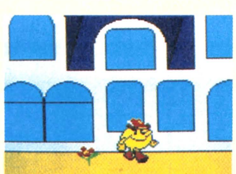


⬅タイミングで勝負の7650点。BGMに合わせて跳ぶと、出現させやすいぞ!

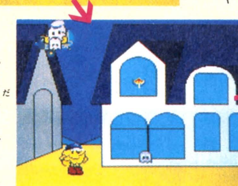
フラワーで

フラワーを出現させたあと、小モンスターを落とす敵が、ギャラクシアンやニャームコなどのナムコキャラを落としてくることがある。これをとると7650点だ。フワフワと落ちてくるけど、落ちるときの動きにパターンがあるので、覚えれば楽にとれるはずだ。なお、キャラの出現の順番は、下の通りだぞ。

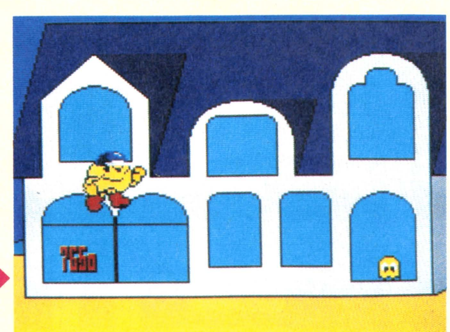




⬅決まった場所でジャンプすると出現する。



⬅これを出すと、ナムコキャラが降ることが。



⬆とればやっぱり7650点だ。

勝PCエンジン

まさに新作ソフトの嵐!! 人気ソフトは売切れ店続出で、これからは予約が必要な気がするぞ。

4月30日付

ソフトヒットチャートは、有名玩具店の売り上げデータをもとに、㊕PCエンジン編集部が作成したものです。太矢印マークは、急上昇中を意味します。

SOFT HIT CHART

	順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	発売日	最高順位	登場回数
↑	1	—	783	究極タイガー	タイトー	3月31日	1	1
↑	2	—	565	魔界八犬伝SHADA	データイースト	4月1日	2	1
	3	9	413	コブラ〜黒竜王の伝説〜(CDロム)	ハドソン	3月31日	3	2
↑	4	—	358	ワンダーモモ	ナムコ	4月21日	4	1
↓	5	1	320	ダンジョンエクスプローラー	ハドソン	3月4日	1	2
	6	—	297	アウトライブ	サン電子	3月17日	6	1
↑	7	—	275	凄ノ王伝説	ハドソン	4月27日	7	1
	8	—	271	P☆47	エイコム	3月20日	8	1
	9	—	233	定吉七番　秀吉の黄金	ハドソン	'88年11月	3	3
↓	10	6	198	ドラゴンスピリット	ナムコ	'88年12月	1	5

今月のチャートの動き

『究極タイガー』入手難でも1位!

『究極タイガー』が欲しい。こう思いながら手に入れられない人は多いだろう。いろんな事情で『究極』の場合、供給が需要に追いつかなかったんだよね。これからはこういうことが増えそうなので、のんびり型の人はゼッタイ気をつけよう。

全体を見ると今月は数字的には伸びていない。多数の新作ソフトに得点がちらばったと見ていいだろう。

目立つところでは2位の『魔界八犬伝』と7位の『凄ノ王伝説』のRPG勢。エンジンでもRPGが主流になるか、バックアップシステムに期待がかかる。

PCエンジン本体はこのところ好調に台数を伸ばしているようだ。エンジンでしかできない良いゲームが増えているせいだろうね。ユーザーが増えればメーカーも力を入れて、より良いゲームができる。ボクらが育てるエンジンのゲーム。6月には期待の大型ソフトが沢山でるぞ。



←信じられないほどの出来。早く再発売してほしいな。

期待の新作 BEST3

	順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名
	1	1	505	天外魔境(CDロム)	ハドソン
	2	2	212	イース(CDロム)	ハドソン
↑	3	—	196	ヴァリスII(CDロム)	日本テレネット

6月1日以降に発売予定のソフトの前評判。ラインアップの充実で人気はちらばり気味だけど、上位はいつもの顔ぶれだ。

その中でもずーっと1位の座に居座り続けた超人気ソフト『天外魔境』がいよいよ発売になる。混迷のTVゲーム界にPCエンジンの未来を開くような大ヒットになるか!? 2位は『イース』だ。仕様が明らかになるにつれて、スケールの大きさに期待が高まる。

3位はアニメファンの票を集めて『ヴァリスII』。これでまたCDロムが欲しくなる。



←今度こそはジライアに会えるゾ。ワクワクするやね。

●調査協力店 ハローマック各店舗(仙台、勝田、千葉、横浜)、ペリカン(大阪)、高知大丸(高知)

データ下じき120%活用法!!

ファイヤー・プロレスリング コンビネーションタッグ



技のかけ方から体力の回復まで、プレイに役立つデータが満載のふろく「全16選手完データ下じき」。このページをよく読んで120%活用しよう！

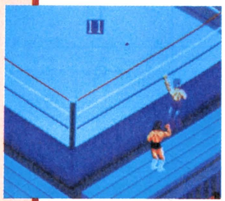
1〔選手データ〕



《サイズ》S（小）、M（中）、L（大）の3種類がある。パイルドライバーやラリアートをかけられたとき、ある確率で技を返すことができるけれど、その確率に影響するんだ。もちろん、体の大きい方が有利。

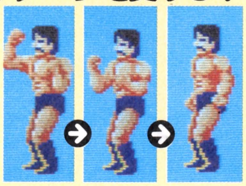
《走力》歩いたり、走ったりするスピード。関節技で脚にダメージを受けると、2段階まで下がる。さらにダメージを受けるとギブアップだ。

《場外》場外戦になったとき、COM側のその選手がリング内に復帰しようとする秒数（人間が操作しているときは関係なし）。タイガーの20秒というのは、相手プレイヤーが先にリング内に入らない限り、自分からはリングに戻ろうとしないってこと。



●腕や脚にもダメージを受ける！

腕や脚の項目に●がついている技は、その関節にダメージを与える技だ。腕を攻撃されると右のように絵が変わるぞ。



2〔技と体力の関係〕

《破壊力》表の数字がその技の破壊力。相手に与えるダメージは、この値をもとに計算されるというワケ。なお、コブラツイストや4の字固め、サソリ固め、卍固めといった関節技は、8回「ギシッ」といった状態での数値になっているので、1回あたりの破壊力はもっと少ない。



《必殺技》★印がついている技が、それぞれの選手が持っている必殺技だ。元来破壊力が大きいものばかりだけど、それに必殺技ということでプラスαが加わるので、相手に与えるダメージはさらに大きくなる。チャンスとみたらビシバシ使ってやろう。



《流血技》赤で書かれているのが、敵を流血させることのできる技だ。凶器攻撃とかみつきは1／4、それ以外の技は1／8の確率で流血させられるぞ。



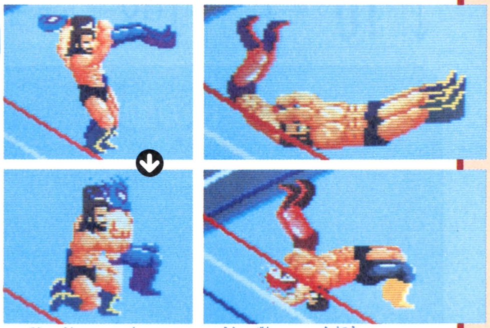
《自爆》エンズイギリやプランチャーなどは相手にかわされると、自分がダメージを受けてしまう。カッコ内の数字が失敗したときのダメージなんだ。

《技以外のダメージ》関節技をかけられている味方を助けるためのローキック（タッグマッチ時）など、特別なダメージを表にしたもの。

3〔ツープラトン攻撃〕

《タッグ専用技》タッチした後の数秒間は2人ともリング内にいられるから、2人がかりの攻撃もできちゃう。敵のレスラー（1人）に2人で組みついてかけるタッグ専用の技だって、1チームに2種類ずつ用意されているんだ。

なお、技の破壊力はシングルのときと同じだけど、相手に与えるダメージは先に組みついたプレイヤー側のデータをもとに計算されるのだ。



⬆敵の後ろから組みついて、ツープラトンのアトミックドロップ！

⬆上は全チーム共通のブレーンバスター。下は4チームが使えるバックドロップ。

4〔体力の回復について〕

《回復》各レスラーはゲーム開始時に256ポイントの体力を持っている。ダメージを受けるたびにこれが減るわけだけど、回復もちゃんとするんだ。その割合は裏面の表のとおり。流血すると不利になるのがわかるね。





⬅左がダウン状態、右が立っている状態。⬇下はどちらも体力が回復しない状態だ。

●ロープぎわでフォールされれば……

体力が一番回復しやすいのがフォールされたとき。だからわざとロープぎわでフォールされれば負けることもないし、体力もかなり回復するんだ。



リングアウトに注意!!

このゲーム、左右のコーナーポスト近くからは、リングに入りにくくなっているんだ。だから「リングアウト勝ち狙いでカウントぎりぎりまで攻撃する」作戦のときには、十分注意すること。



⬆この位置からは入りにくいので注意！ コーナーポストの向こう側も同様だ。

キミも左のハガキを使って参加しよう!

The Lord of The Crystal

水晶の王者

読者参加 MAIL RPG



第7回 ラオラレナンの涙

もうすぐめでたく大団円。泣いても笑っても最後の行動だ。この物語のキーワードであった"ラオラレナンの涙"の謎がいま解きあかされる。が、まだ話がすべて終わったわけではない。キミの最後の行動を終えてはじめて、この「水晶の王者」は完結するのだ！

ゲームデザイン：遊演体
シナリオ：小泉雅也
イラスト：中村博文

第7回 ラオラレナンの涙

伝説の水晶 〝ラオラレナンの涙〟の真実が、いま明らかになる……

「さあて、物語もいよいよ終盤じゃ。これから話は〈ファライゾンの王座に誰もついていない世界〉が舞台じゃ。こっちの世界は、離れエルフの女王リメラレノンの息子ガザルを捜しだすことになったところまでだったの。

うむ、このガザルを捜しだそうという行動にはよほど多くのものが関係したとみえて、「ハーフエルフ・ガザルの探索物語」は多くの吟遊詩人に歌われておる。それぞれ内容はくい違っておるが、探索の目的が〝ラオラレナンの涙〟にあることは一致しておる。

人間族のあいだで今でも子どもを連れ去るといわれる「街道の十一妖精」は、もともとはミーシェ・ルカ・ラインというエルフ吟遊詩人のハーフエルフ探索物語の登場人物なんじゃ。ラムザスとナーハンのあいだにガザルの姿を求めて夜な夜な姿を現したという。人間の目を避けてのことであったが、夜しか現れんというのも不気味じゃから、人間が勝手にそういう話にしてしまったんじゃろう。妖精族の本当の姿をよく知らん人間は、いたずらに妖精を恐れるものじゃ。

ライル・アーノの探索物語ではガザルは結局見つからん。ペレア・サライなるハーフリングが少年盗賊マールに〝ラオラレナンの涙〟を手渡したことになっておる。

これからわしが話すのはアンソニー・ベアデンなる吟遊詩人がエルフ魔法使いフィーン・セーイに聞いたとされる物語じゃ」

「ガザルは見つかるの？」8つになるシャルナが聞いた。「うむ、見つかった」

「でも、ガザルはおかあさんもおうちもなくなっちゃったんだよね。どうするの」

「どうするんじゃろうな」ゼラじいさんはニコニコ笑いながら答えた。「氷宮を探して、ついに発見できなかった戦士パセイノスの北方冒険行の話もあるが、それはまたにしようの。話を先にすすめるぞ。1889年の緑の月のことじゃった……」



7章 1

マール・マクマール 各地に現る

緑の月はすべての木々の新緑がもっとも深まる季節。年があけてまる2か月がすぎて、春もかなり熟して夏の気配もあちこちに感じられるようになる。

しかし——ここはユルセルームに脅威を与えつづける北の魔国デュラとドワーフ皇国の国境地帯である。それもかなりデュラに近く、ここまでは皇軍の巡視もない。春も夏も緑のない永遠の冬にとざされた魔国の領地なのだ。

アドル・クリスティン率いるイーヴォを信奉する人間戦士たち、エグザトロスとオルバリーの3人はデュロン山脈を越えてここまでたどりついた。そして、彼らは山脈を北に迂回してきたと思われる一団と遭遇した。「なんだ、あいつらは」エグザトロスがまっさきにつぶやいて、顔をしかめた。

ドワーフに人間、鬼族までいる混成グループだった。その組み合わせは不調和の極み以外のなにものでもなかった。黒の色彩を基調とした彼らのコスチュームは、彼らがデュール派のものたちであることを物語っている。

彼らもこちらに気づいた。

「ガザルを捜しているのか」黒い鎧を身につけたドワーフのアフェン・ザレが言った。

「そうだ。わたしはアドル・クリスティン。やはりガザルを捜しているのか」

ザレは不敵な笑みを浮かべた。「ガザルはおまえたちには渡さない」

彼が戦斧をかまえると、ほかのものたちもいっせいに身がまえた。なかには人間の女戦士までいる。敵の人数は6人。しかし、クリスティンたちもひるまない。即座にほとんど本能的に長剣をかまえた。周囲には大きな岩がごろごろしている。戦闘には不向きだ。

にらみあいの緊張の時間がすぎる。こういう場面で最初に飛びだしてしまうのは鬼族と相場が決まっている。実際、まっさきに切りかかったのは鬼のザビだった。エグザトロスとはげしく切りむすんだ。

「助太刀する！」野太い叫び声とともに2人のドワーフが現れた。突然の乱入に場の注意が散漫になった。次の瞬間、オルバリーの太刀がサイファの右腕を切り裂いた。剣が岩にあたって大きな音をたてた。

「やめるんだ！」少年の叫び声、しかし信じられないほどの威厳と強制力がある。乱戦は

一瞬にしておさまった。
「むだな争いはやめるんだ。ガザルはデュラには現れない」身の丈ほどもある大きな石の上に少年盗賊マールがすっくと立ち上がった。
「もうすぐエルダに現れる」
「ほんとうか」エグザトロスがたずねた。
マールは力づよくうなずいた。
「信じないぞ。おれはデュラに行く！」ザレがマールに向かって吠えた。
「エルダまでそうとうな距離がある。間に合わないんじゃ……」助太刀に現れたギグランツがつぶやいた。
「そんなことないさ」とにっこり笑って、マールは岩場のむこうに飛びおり、その姿は完然に消えた。ちょうど同じころ、マールの姿はラムザスにあった。そればかりか、ファラノウムにもナーハンの街にも。そしてガザルがエルダに現れることを告げている。——まさか、マールが何人もいるのでは……。

7章 2 エンダルディウム

7人の旅の妖精がエンダルディウムに到着した。みな、離れエルフの女王リメラレノンの息子ガザルを追って合流したのだった。
エンダルディウムは妖精の王国エルダの都である。エルダを王国と呼ぶのはあまり正しくない。エルダには人間のいう意味での王はいないからである。妖精たちは誰の支配も受けず、自らの生は自らで決定する。ただ時には代表者や代表意見が必要なこともあるだろう。そういう場合、妖精たちは白のイーヴォに創造されて以来、2000年以上を生きている古のエルフにうかがいをたてる。特に「もっとも偉大な七人」と呼ばれる古のエルフは、創造の当初よりエンダルディウムに生きつづけている重要な存在である。
7人の旅の妖精はエンダルディウムに到着すると、すぐに「もっとも偉大な七人」のもとに出向いた。会見の場は、内部を9階に仕切られた巨大な樹の5階、周囲を枝と葉に囲まれた円形の部屋である。偉大な七人の姿はない。エンダルディウムで生活する妖精もふくめて、誰1人として偉大な七人の姿を目にしたものはいない。
「見るがいい」部屋の中央に発光球が出現した。少年とハーフリングが森のなかを歩いている映像。「ガザルか」とシリア・フォステインがつぶやいた。誰も答えなかったが、場の全員が認めていた。少年はハーフリングに手を引かれるようにして歩いている。
「かつてガザルはこのエンダルディウムを訪れた。そしてエルフの代表たる証、イニアの花の王冠を得た。1年ほど前のことだ」
「それからファラノウムに向かったのですね」と、リーディ・モアが言った。「しかし王座にはつかなかった。なぜです」とリーナ・レミファンが尋ねた。
「ガザルはエルフと人間を再び同じ土地に生活させるという望みが、黒の神デュールの企てであると悟り、王座を拒否したのだ」
「なぜ盲目に」
ローランシア・ロレンスが言った。確かに、よく見ればハーフリングに手を引かれる様子はガザルが盲目であることを教えていた。
「王座につくことを阻止しようと駆けつけた彼の父と、彼は王座をまえに争った。そのとき父の剣が彼の右眼を傷つけた。彼はもともと右眼しか見えず盲目となった」
「デュールのくわだてに荷担した報いというわけですか」リーディ・モアが言ったが、それには誰も答えなかった。
映像が変わった。今度は2人の妖精。森は妖精本来の領地、2人は木々のあいだを流れるように進んでいる。
「まもなく追いつくだろう。彼らの案内で、すぐにエンダルディウムにガザルは到着する。誰か迎えに行くがよい」
ネイ・エルフィード、フィースト・ラリア、ヘイリー・パールの3人がエンダルディウムの入場門まで迎えに出ることになった。
入場門といっても門があるわけではない。「妖精の輪」と呼ばれるテレポート魔法のかかった結界があり、妖精の輪から輪へ移動してエンダルディウムに入ることになる。
「ミーア・デ・マクマレナンです。もっとも偉大な七人にガザルをお引き会わせしたく、ここまで案内してまいりました」



「お待ちかねです」とネイが代表して迎えた。
ガザルの連れはハーフリングのピピン・セラニィ、イーヴォとガルパニを信奉するという。マクマレナンの同行者はフロル・デ・メディートといった。

7章 3 ガザル到着

そろそろ初老の域に達しようかというハーフリングは、噂にしか聞いたことのない妖精の都エンダルディウムに足を踏み入れ、かなり驚いているようだった。
「あなたはおそらく、ユルセルーム史上はじめてエンダルディウムに足を踏み入れたハーフリングですよ」フィーストが「城」に行く途中、ピピンに共通語で話しかけた。
「うむ。デュラやヒュノーにさえ行ったことがあるが、こんな場所に来ることになるとは夢にも思っていなかった。しかし静かだ」
エンダルディウムは静かだった。妖精たちの気配は完全に森に溶けこんでしまい、人気というものがないのである。活気というものはないが、エンダルディウムの都には心の奥そこに響いてくる豊かさがあった。
会見の間に到着した。そこで話されるのはすべて妖精語であったが、ピピンにはフィーストが要約して伝えてくれた。
まずピピン・セラニィがなぜガザルに同行していたかが話題にされた。「草原の民の首長グルサに、ファラノウムあたりから大陸中央まで延びていた怪雲の調査をたのまれた。怪雲が方向を示していると考えて、ファラノウムからの延長線をたどった。エルダの森は迂回しなければならなかったが。エルダ北側の森の境界あたりで偶然会った。ファラノウムの都を目指しているという。目が見えず不自由そうなんで力を貸すことにした」

「ファラノウムに行く理由は聞きましたか」
ヘイリー・パールがたずねた。

「怪雲に導かれたそうだ。それ以上は聞いておらん。最後に彼がどうなるのか、それも調査のうちだと思って同行することにした」

　盲目のハーフエルフは黙って、みなのやりとりに耳を傾けていた。おとなしく素直そうな少年だ。黒のデュールのたくらみとはいえ、とてもファライゾンの王座を狙うようには見えない。金色の髪とややとがった顎が妖精族の特徴を伝えている。視力のない、どこまでも黒い瞳、しっかりとした首筋、肩のつくりは人間の特徴が強い。

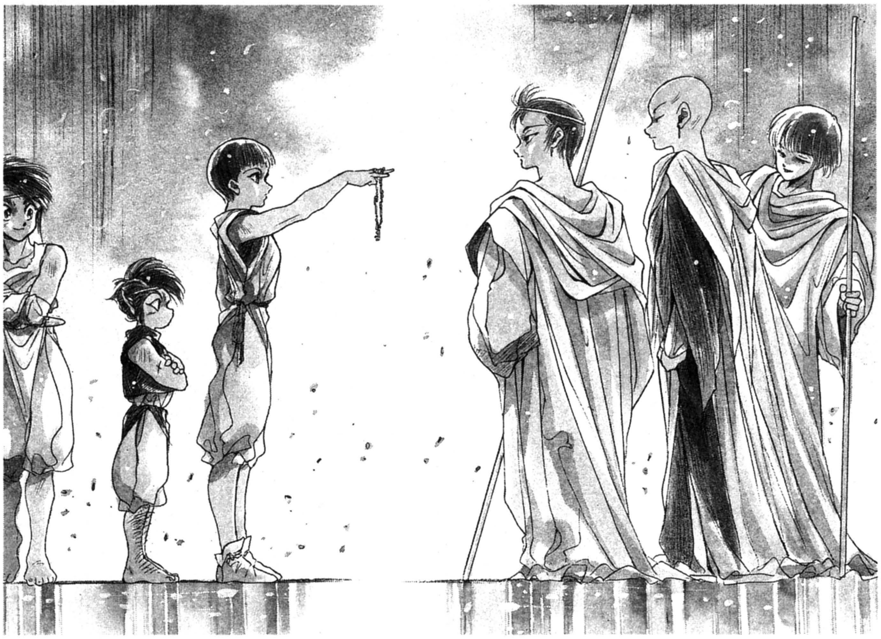
「なぜ、再びファラノウムを目指したのです」
マクマレナンがたずねた。

「わかりません。怪雲に導かれたとしか答えようがありません。この眼はもはや光を見ることはできませんが、心はいろいろなものを見ます。ファライゾンからシリ山脈をまっすぐに指し示す怪雲は心にはっきりと映りました。呼ばれているのだと、思いました」

「そうなんだ！　キミしか解決することはできない」

　とつぜん今まで話していた誰とも違った声が響いた。妖精たちが声のほうを向いてどよめく。妖精が驚くのはめずらしい。たいていは何かが起きるまえに気配を察することができる。それを完全に出し抜いて、少年盗賊マール・マクマールが登場した。

「すべては黒のデュールが伝説の水晶〝ラオラレナンの涙〟を自分のくわだてに利用することを思いついたことにはじまっている。そして、この決着をつけられるのは〝ラオラレナンの涙〟の所持者の１人にして、今回のくわだての最大の犠牲者ともいえるキミしかいないんだ」マールはガザルに歩みよって、その両肩に手をおいた。



7章　4

ラオラレナンの涙

「その昔、今ではイニアの花の時代と呼ばれ、人間と妖精が同じ土地を分かちあって暮らしていた時代があった。今から1000年以上前のことだ」もっとも偉大な七人のうちの誰かが語りはじめた。七人の声色を聞き分けることはまったくできない。みな同じ声に聞こえる。

「ラオラレナンというエルフ乙女がいた。彼女はロードン人のマニル・マナニエルなる人間と恋に落ちた。妖精と人間の恋が認められることはまれだ。２人の仲は割かれ、ラオラレナンは悲しんで姿を消した。伝説ではグレア山とも、イラフロノウムの森とも、ナーハンの森林地帯ともいわれているが、いずこかの人里はなれた場所にある洞窟で、３年と３月のあいだ泣きつづけたという」

　声が途切れた。話し手が変わったらしいがはっきりとはわからない。

「ラオラレナンにはレミリナファレンという妹がいた。妹は姉の姿をユルセルーム各地に求め、３年と３月めに見つけだした。そのときラオラレナンは全身くまなく透明な水晶と化していた。その水晶は当時、最高の宝石加工師として知られていたドワーフのギムロ・ドンレスの手にゆだねられ、７つの宝飾に加工された。７つに分けられた水晶は〝ラオラレナンの涙〟と名づけられ、妹レミリナファレンによってラオラレナンにゆかりのものや、時の有力者に引き渡された」

「わたしの母は、幼なじみで親友だということで〝ラオラレナンの涙〟を得たのです」

　ガザルが一同に告げた。そして、首飾りに加工された伝説の水晶をささげ持つと、「この水晶にはラオラレナンの祈りが込められています。引き裂かれてしまったすべてのものを、またひとところに合わせたいという祈りが込められているのです」

「それで……２つに分裂してしまったユルセルームを再び唯一無二のユルセルームに復すために〝ラオラレナンの涙〟の力が必要なのですね」マクマレナンがマールのほうを振りかえりながら言った。

「本来は調和を求めないデュールが、ラオラレナンの水晶を利用することで、調和の外見を保ちつつ、現在のユルセルームの均衡を乱そうとした。その結果、ガザルが生まれ……盲目になった」マールのことばにガザルは黙ってうなずいた。

「で、どうしたらいいんだ」

　ピピンがマールにたずねた。

「流れはもう決しているんだ。あとは水晶の所持者が行くべきところに出向くだけさ。そこで、ピピンさん——」

　ハーフリングは自分の名をいきなり呼ばれてぴくりとした。まだ名乗った覚えはない。

「お願いがあるんだ。ガザルをそこまで無事に送ってあげてほしいんだ」

「マール、あなたはどうするんですか」

　フロルがたずねた。マールは肩をすくめて、

「そこには間に合うと思うけど、あっちのユルセルームのこともあるし、いろいろ忙しいんだ。それに——問題はやっぱり当事者が解決すべきだからね」

「では、わたしたちはどうすればいいのですか」リーディ・モアがたずねる。

「ユルセルーム全体の問題なんだよ。みんな、１人ひとりが当事者だよ。それにエルフは自らの決定は自らで下す種族じゃないか。人間の、それもこんなガキの盗賊に聞いちゃ、マズイんじゃない？」マールはいたずらっぽい笑顔を全員に向けた。

「きっと行くから。先に行ってて！」

少年盗賊の姿は消えた。　〈７章おわり〉

今月の行動

行動の選択肢

水晶の所持者が出向くべき場所は、

1 ユルセルーム最古の都ファラノウム
2 魔族の支配する旧エンダルノウム
3 「王の道」が途切れるペデラ山
4 魔国デュラの帝都グスリダン

と考えて、そこに駆けつける。

あなたのキャラクターの目的は、

5 とにかくマールを妨害する
6 〝ラオラレナンの涙〟を奪う
7 ガザルの命を奪う
8 マールに協力すべく、がんばる
9 なりゆきを見守る

〈ファライゾンの王座に誰もついていない世界〉を舞台とする第2グループの最終行動じゃ。先月号で第1グループの最終行動は終わっておるから、今回の行動でメイルRPG「水晶の王者」の行動はすべて完了じゃ。第2グループはトップが累積で2700点にもなっておる。まだ得点をとったことのないものが逆転するのは奇跡に近いが、1800点を破って2位につけるのはムリな話ではない。すでにランキングされているものなら、逆転1位も十分ありうることじゃ。あきらめずに、ぜひともがんばってほしいものだ。

今回は最後ということもあって、選択肢の作りかたをちょっと変えてみた。

選択肢は大きく2つに分かれておる。1つは「場所」、もう1つは「目的」じゃ。今回は、今まであった選択肢ごとに違った種族や職業による効果を小さくしてみた。行動の選択肢の組み合わせが勝負となる。かなり思いきった変更だと思うがどうじゃろう。

行動は今までどおり3つ選ぶ。行動の種類としては、上の選択肢、1番から9番までのほかに0番があり、全部で10種類じゃ。0番は「特に何もしない」といった感じで、行動の放棄を意味しておる。

一般的には「場所」のなかから1つ、「目的」のなかから1つ選ぶことになるじゃろう。「ガザルの命を奪うために、ファラノウムの都へ行く」というのであれば、1－7－0という具合に選べばよい。

3つの選択肢をフルに活用する選びかたもある。「ファラノウムとグスリダンへ行って、マールに協力する」のであれば、1－4－8と選ぶことになる。ただ、ここで注意しなければならんことは、ファラノウムとグスリダンは非常に離れているということじゃ。ユルセルーム大陸を斜めに横断しなければならん。この組み合わせでは横断旅行も完遂しなければならんので、成功の確率は低くなる。

理論的には、5番と8番のように矛盾するものを選んで記入することもできる。おぬしがぜひそうしたいというのであれば、別に止めはせんが、おそらく行動は失敗に終わるじゃろうな。ランキング入りは不可能じゃ。

今回の場合、各行動に種族や職業が直接影響することはないが、種族や職業の選びかたにも十分注意する必要がある。種族にふさわしくない職業を選んだり、おぬしの種族と相性のよくない神を選んだりしていると、全体の成功の確率が低くなる。せっかく行動の組み合わせがうまくいっていても、それではランキング表に登録される望みもうすい。

種族や神の選びかたについては69ページでマール・マクマールがアドバイスしてくれておるから、そっちを読んでもらうとしようの。そのページには情報記入ハガキの記入例がある。そこでは、人間で、緑の神メディートを信仰する吟遊詩人「トライエリ・メディラトス」が、ペデラ山に〝ラオラレナンの涙〟を奪いに行くという例になっておる。ただし、記入例のマネはせんようにな。

3つの行動を記入する順番は関係ない。つまり、3－6－0でも6－3－0でも0－6－3でも結果は同じになる。

行動が成功したということは、ユルセルームの歴史にいくらかなりに記憶されたということになるんじゃ。その記憶の証として、おぬしのキャラクターは、次のページのようにランキング表に登録される。どのくらいの成功であったかは得点が表しておる。失敗ならば0点で、1点でもとれれば最下位でもランキング表には載ることができる。

ランキング表に載れなかったキャラクターは歴史に名を残すことのなかった無名のものというわけじゃな。行動の結果として死んだというわけではないが、まあ、名を残すことなくいずれ死にゆくわけじゃ（永命のエルフなら生きておるかもな）。

すでにランキング表に登録されているキャラクターは登録番号と暗証コードを正しく記入することで、今持っている得点に新たに獲得した得点を加算することができる。

再挑戦にあたっては、前回と同じキャラクター名、種族、職業でもかまわんし、まったく新しくしてもよい。

ハガキのしめきりは6月の15日必着じゃ。あまりのんびりしている余裕はないぞ。これが最後じゃから、出し遅れたなどということのないようにな。みんな、待っておるぞ！



「水晶の王者」第5回結果発表（第2グループ／第2行動）

先々月の５月号で募集した第２グループの第２行動の結果発表じゃ。第１行動に成功した54名に、今回新たに第２行動の成功者として53名が加わって、総勢で107名となったわけじゃ。どうじゃな、おぬしのキャラクターは登録されておるかな。

第２行動にはぜったい選んではならない選択肢があったんじゃ。それは１番の「陽炎に入ろうとする」だったんじゃな。１番を選んだものは草原で陽炎を待ちぼうけて、ほかの行動に手が回らんかったり、陽炎に出会ったものは永遠にいずこかの世界に行ったままもどらんかったんじゃな。

２番の「怪雲の調査を続ける」が重要な鍵だったんじゃ。第２グループの〈ファライゾンの王座に誰もついていない世界〉では、怪雲こそがすべての発端じゃからの。ま、途中参加者にはちと難しかったかもしれん。とはいえ、第１行動からの参加者は「今さら」と思ったのか、あまり選んでおらんかった。

今さらといえば、５番と６番を組み合わせて選んだものが多かった。今さら情報集めに精を出すのはちと時代遅れじゃぞ。ここはやはりガザルの行き先に先回りせんとな。

本文を読んでのとおり、ガザルは怪雲に導かれてファライゾンを目指したんじゃな。ガザルの出発地点はシリ山脈じゃ。そこからファライゾンの都ファラノウムまでを直線で結ぶと、エルダの森林を横切ることになる。ガザルの最終目的地はファラノウム、その途中で彼をつかまえるのが、まあ正解の選びかたじゃな。それに合った行動を選択肢の中から選べば当然、７番は選ばなければならん。上位７位はすべて７番での成功が大きい。つまり



今月の順位

◇：今月はじめて登録された参加者
＊：ストーリーに名まえが登場するキャラクター

順位	得点	登録番号	本名	キャラクター名		種族	職業
1	2700	635	宮崎　忠	ミーア・デ・マクマレナン	＊	妖精	魔法使い
2	1800	730	◇渡瀬晋一郎	リーディ・モディファイド・モア	＊	妖精	魔法使い
2	1800	693	◇岡林博昭	リーナ・レミファン	＊	妖精	魔法使い
2	1800	666	◇浦川忠久	ローランシア・ロレンス	＊	妖精	魔法使い
5	1076	683	◇鈴木康司	ネイ・エルフィード	＊	妖精	魔法使い
5	1076	678	◇森谷　剛	フィースト・ラリア	＊	妖精	魔法使い
5	1076	665	◇吉田祐子	ヘイリー・パール	＊	妖精	魔法使い
8	1054	658	久慈正彦	シルクカット・ジャガー		妖精	魔法使い
9	834	716	◇中島孝春	フィーン・セーイ	＊	妖精	魔法使い
10	755	697	◇久保則夫	クレス・バラモンド		妖精	魔法使い
11	512	707	◇須賀昭教	ロバート・エスガー		ドワーフ	戦士
12	494	708	◇一色昭則	シリア・フォステイン	＊	妖精	魔法使い
13	478	642	平野秀亜希	○シャーロック・ホームズ		妖精	魔法使い
14	456	720	◇福山勝次	フロル・デ・メディート		妖精	祭司
15	428	728	◇神田　聡	アンソニー・ベアデン	＊	人間	吟遊詩人
16	383	653	坪川　敦	○ファイラス・レフィーラ		妖精	魔法使い
16	383	622	村瀬貴裕	○フェザーン・レイロス		妖精	魔法使い
18	381	671	◇白川　泰	リチャード・ギムロ		人間	祭司
19	377	725	◇神田謙二	○スフィール・ファルシオール		妖精	魔法使い
19	377	696	◇芝田隆行	○ムーンラル・ルーファス		妖精	魔法使い
19	377	695	◇畑中俊彦	○レイクス・ルアス		妖精	魔法使い
19	377	671	◇清水守浩	○ウィリアム・ジェイ・ジェイ		妖精	魔法使い
19	377	664	◇木下絵美子	○ウィルユィー・エルフ		妖精	魔法使い
19	377	664	◇平原佳織	○エミリア・ウォーン		妖精	魔法使い
25	353	733	◇岡田幸子	ヴェルナ・マーチ		妖精	魔法使い
25	353	731	◇伊藤和也	クリス・シグルト		人間	吟遊詩人
27	328	648	福山信義	サースト・ガラ		妖精	魔法使い
28	310	637	中村康一郎	メルリード・サムル		妖精	魔法使い
29	276	623	市川瑞夏	△アフェン・ザレ		ドワーフ	戦士
30	259	663	内河哲也	スーパー・ロト・モモタロウ		人間	戦士
31	254	665	◇神原　修	ティカ・シャリオール		妖精	吟遊詩人
32	246	723	◇井上直哉	△ガルマ・ザビ		鬼	戦士
33	225	649	井上博史	キャロル・バーン		人間	商人
34	219	667	◇浜野実樹也	カウル・ニーク		妖精	魔法使い
35	213	716	◇武谷正茂	ギャバン・ハルド		ドワーフ	職人
35	213	699	◇田中純一	ソード・クウォース		ドワーフ	職人
37	198	705	◇山村孝一	ジェル・ファライ		妖精	祭司
38	191	656	中西稔人	バブ・スコーナ		妖精	魔法使い
39	188	713	◇大島幸夫	△フォイエ・ギグランツ		ドワーフ	戦士
40	184	734	◇山中京子	ミーシェ・ルカ・ライン	＊	妖精	吟遊詩人
40	184	711	◇清見友広	ティリス・エルム		妖精	吟遊詩人
42	168	628	伊藤佐知子	△リーマ		人間	戦士
43	162	720	◇宮井寛貴	○セクュロ・シア		妖精	魔法使い
43	162	693	◇鈴木章司	○スタン・サーバス		妖精	魔法使い
45	159	654	長内浩秀	チョウヒ・ヨクトク		ドワーフ	戦士
46	154	719	◇馬場史策	デュカ・ミ・フー		妖精	祭司
46	154	662	◇中村真貴	フィリッシュ・ノーア・ソプール		妖精	祭司
46	154	623	服部尚登	スパルダニアス		人間	祭司
49	140	686	◇大栗紘喬	ブラストルーン		妖精	魔法使い
50	122	609	清水正寛	ティーク・ラグフィールド		妖精	魔法使い
51	117	654	鈴木義昭	○リュウジ・ケンザキ		妖精	魔法使い
52	108	605	芳賀　章	フドーミョーオー		妖精	祭司
53	102	637	加藤裕己	シオン・フィアルト		妖精	魔法使い

じゃ、情報集めよりも、自分の判断で行き先を選んだものが得点できたんじゃ。

3番の〝ラオラレナンの涙〟について聞く」というのはストーリー上、重要な行動じゃった。成功すればいくらか得点がもらえる。3番で成功したものは多い。成功して得られる情報は本文で公開されておる（ズルイ？　そうケチなことをいうな)。

7番でエルダに入るとなると妖精族があまりに有利じゃ。ランキングを見てもそうなっておる。そこで、「ガザルは絶対に来ない」という情報を確認できたものにも少々の得点を与えることにした。結果を見るかぎり、種族のあいだの格差が大きい。最終行動の得点の与えかたで調整するつもりじゃから、あきらめんで挑戦してほしい。

ランキング表に登録された読者は、運命数と行動の選択肢を変えられるが、キャラクターの名まえ、種族、信仰する神、職業、暗証コードを変えることはできないんじゃ。

情報記入ハガキの種族、神、職業を記入欄に記入するかわりに、ランキング表に書いてある3ケタの登録番号を記入するんじゃ。登録番号を使わなかったり、暗証コードを間違えたりすると、今回の行動で成功できても今持っている得点に、新しい得点を加算できないから注意しなければならん。

ランキング表上位10位以内には「おたのしみ福袋」を用意しておる。今月が行動できる最後のチャンスじゃ。第1位は2位と900点の差をつけておるが、逆転も不可能ではないし、初挑戦でも「福袋圏内」に入ることは十分できるはずじゃ。まだ参加したことのないおぬし、そうじゃ、おぬしじゃ。すぐに折り込みハガキに記入してポストに行くんじゃ！　待っておるぞ！

◇：「街道の11妖精」。選択肢3－5－6を選んだ登録キャラクター
△：魔国デュラの近くで争ったキャラクターたち。選択肢8番の登録キャラクターの一部

54	97	633	長島克叔	キリー・レイティス		妖精	魔法使い
55	96	645	平谷和広	△アドル・クリスティン		人間	戦士
56	92	674	◇米盛章弘	サラーフ・アッディーン		妖精	祭司
57	87	683	◇池田真治	△レイカ・ミグエル		ドワーフ	戦士
57	87	676	◇柳原慎一郎	△ユール・セナーイ		ドワーフ	戦士
59	74	655	平岡裕一郎	△フリンク・ツラベル		ドワーフ	戦士
60	72	609	小島忠司	シャレイアフィアリア		妖精	魔法使い
61	70	726	◇吾妻直人	△クレイン・エグザトロス		人間	戦士
61	70	721	◇土肥篤史	デュイ・スティングス		人間	戦士
61	70	714	◇徳田浩康	△ランスウェル・オルバリー		人間	戦士
64	69	628	黒川昌昭	スカルダ		妖精	吟遊詩人
65	65	652	塙　敬文	バロン・ギルバート		ドワーフ	戦士
65	65	641	斉藤真人	チイターケ・トクナーガ・フォース		ドワーフ	戦士
65	65	635	中川英之	スタウト・ライモンガーツ		ドワーフ	戦士
65	65	620	高橋明夫	ジャック・バセイノス	*	人間	戦士
65	65	612	田井　敬	セリィファー		ドワーフ	戦士
70	61	674	田口友和	キグナス・ヒョウガ		ドワーフ	戦士
70	61	639	古山通久	フリント・ファイアファージ		ドワーフ	戦士
72	54	630	溝渕清則	メホト・キルス		人間	祭司
73	49	718	◇佐伯竜司	フォース		人間	吟遊詩人
74	46	685	◇西村誠一郎	アラン・クライバー		ドワーフ	職人
75	39	729	◇三重野賢一	セルリ・フィート		人間	戦士
75	39	697	◇太田樹宏	カルミス・ロレンス		人間	商人
77	38	616	左部太三	ロレンツォ・デ・メディチ		人間	戦士
78	37	706	◇黒瀬晶弘	カルス・デオ・ラントール		妖精	魔法使い
79	35	620	飛鳥井　愛	エボル・ハービング		人間	祭司
80	34	630	長尾　亨	アールシ・ヴィジャヤ		妖精	魔法使い
81	30	723	◇吉田孝弘	△ジャスティー・サイファ		人間	戦士
81	30	707	◇宮下靖宏	アイン・スレイン		人間	魔法使い
83	29	676	荘子克哉	チャーム・バイオレット		妖精	魔法使い
83	29	646	井上和宏	セリテ・ラミア		妖精	魔法使い
85	27	619	姫崎せりか	リシェール・マリナス		人間	吟遊詩人
86	25	732	◇松村誠司	ハンター・ジミー		人間	魔法使い
86	25	658	◇新沢英理	ライル・アーノ	*	人間	吟遊詩人
88	19	727	◇竹尾正典	アルスラーン		人間	吟遊詩人
88	19	659	清水浩之	シュテン・ドージ		ドワーフ	職人
88	19	639	長尾正一	ビールド・レミニ		ハーフリング	吟遊詩人
91	17	675	片山義章	マスター・キング		ドワーフ	戦士
91	17	614	大久保和幸	オオクボ・カズユキ		ドワーフ	戦士
91	17	611	渡部一美	イヴァログ・ロイ		ドワーフ	戦士
94	15	622	宍戸　豊	イアソンバーク		ドワーフ	戦士
95	13	662	山田博史	アルス・バドリナート		妖精	祭司
95	13	634	羽山和彦	エイリーン		妖精	祭司
97	12	710	◇矢代　収	トマス・カーディス		人間	戦士
97	12	646	阿部　武	ドリード・アルル		妖精	魔法使い
99	9	647	間中哲也	ミント・レヴィル		人間	戦士
99	9	645	杉山　亨	ライトニングビジョン		人間	戦士
99	9	641	加藤寅愛	フリオニール		人間	戦士
99	9	637	本沢一盛	リューク・ガウスバーン		人間	戦士
103	8	673	山下哲一	スティン・ハイネスク		人間	戦士
103	8	668	平野朋英	ジークフリート		人間	戦士
105	7	672	小村　洋	ミア・アリス		妖精	魔法使い
106	6	625	佐野正勝	ケヨターズ・マヨネーズ		妖精	魔法使い
107	1	689	◇中尾伸太郎	リーア・エル・エルダ		妖精	魔法使い

読者キャラクターポートレート集


ローランシア・ロレンス
妖精／魔法使い


リーディ・モディファイド・モア
妖精／魔法使い


フロル・デ・メディート
妖精／祭司


リーナ・レミファン
妖精／魔法使い

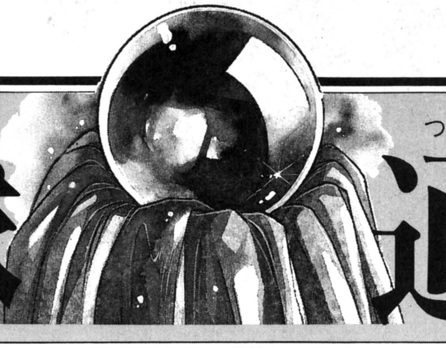

アンソニー・ベアデン
人間／吟遊詩人


フィーン・セーイ
妖精／魔法使い


アフェン・ザレ
ドワーフ／戦士


クレイン・エグザトロス
人間／戦士

水晶球通信



☆ここはどういうコーナーですか？

（兵庫県・秦　紀子）

★水晶球通信では情報記入ハガキの表がわ、おたよりコーナーの紹介をします。どんなことでもいいから何か書いてね。

★おたよりコーナーには、ほかに自分のキャラクターのイメージをイラストや文章で書いてくれても結構です。匿名を希望される方は、氏名の欄にそのむね明記してくださいね。

☆いっしょうけんめい、かんがえました。おねがいします。　（北海道・三品敬大）

★いっしょうけんめい参加してくれて、どうもありがとう。でも……選択肢の選びかたが失敗なんだよね。おねがいしますといわれても……。

☆高校生にもなってヘンでしょうか？

（東京都・山辺邦雄）

★そんなことはありません。参加者のなかには20代後半の方もいらっしゃいます。

☆ファライゾンでは王座に誰もついていないのになぜまとまっているのか不思議だ。クーデターが起きたりするのが普通なのに。

（北海道・岡部正洋）

★そうでもないんですよ。理想的に安定して完成された国家ではクーデターとか反乱は起こらないものです。ファライゾンは神の祝福厚い安定した国家ですから、王がいないくらいで国は混乱しないんです。

☆やはりエルフの耳はとがらすべきだと思う。

（千葉県・比蓮崎　敦）

★う～ん、困りましたね。エルフは異種族というよりも人間の理想的な姿だというのがわたしの解釈ですから。異種的な特徴はあまり持っていないんです。

☆のせろ。　（北海道・京谷好晃）

★やだ。

☆こんにちは！　（愛知県・芝崎賢次）

★こんにちは。

☆ユルセルームには1年にいくつどのような名まえの月があるのですか？

（石川県・清水武夫）

★今回採用している説では、地球とまったく同じです。今回おもに登場するイーヴォ暦は太陽暦で、1年365日で4年に1回の閏年、春分の日から1年がはじまること以外はわたしたちの暦によく似ています。12か月はたいてい色で呼ばれます。今まで出てきたほかに光の月、赤紫の月などがあります。ほかに魔法暦と呼ばれる1年383日を13か月に分ける太陰暦もあります。

☆リメラレノンと不倫するとゆー選択肢がほしい(おいおい)。　（東京都・白澤岳雄）

★よい子のマルカツPCでなんてことを！　でも、社会人の方の参加も歓迎します。

☆どのよーにして得点を出すのですか？　コンピュータでも使っているのですか？

（山口県・宮脇育也）

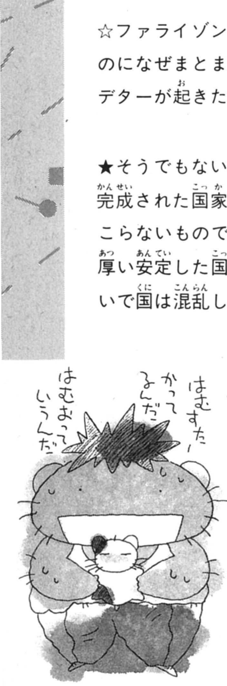


★正解です。キャラ名以外の情報をぜんぶ選択肢にして数字で書いてもらっているのは、コンピュータに入力しやすくするためです。使っているのは16ビット・パソコン。すべての種族や神、職業、選択肢の組み合わせを一定の手順にしたがって処理します。得点はいろいろな関数を駆使して計算しているので、ひと口では説明できないんです。運命数は、「ふるい」として使います。得点できても運命数でハズれる確率は（大きな声ではいえませんが）50パーセント以上もあります。

★みなさんに応援いただきました「水晶の王者」、行動ができるのは今月が最後です。今月の結果が発表される9月号が最終回です。

★現在、「水晶の王者」のあとを受けるメイルＲＰＧの企画を編集部の方と相談しています。無事に（？）メイルＲＰＧ継続となったあかつきには、今回最初から参加しそこねたみなさんもぜひ参加してください。よろしくお願いします。

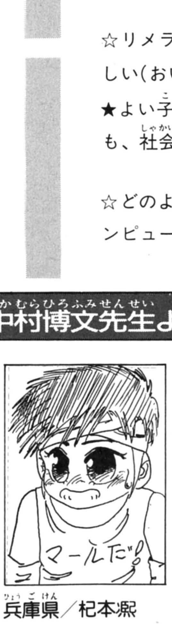
さしえかき中村博文先生よりのおことば





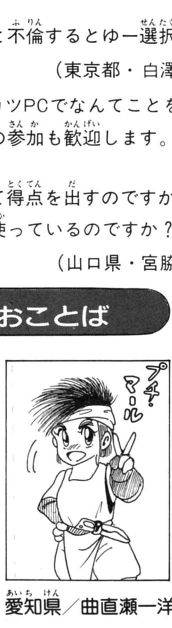
➡んー。シンプルだけど、なんとなく魅力的なキャラですね。

広島県／北山尚史



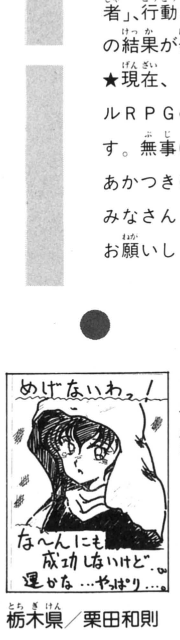
➡つぶらなおメメがプリティよ。ちなみにボクは目が細い。

兵庫県／杞本濈



➡かっ、かーいい♡

愛知県／曲直瀬一洋



➡まーまー。まだチャンスはありますわな。

栃木県／栗田和則



➡わはは。つい2か月連続で載せさせていただきました。

和歌山県／松下美果

MAIL RPGゲーム

「水晶の王者」への参加のしかた

キャラクターの作りかた

みんな、ずっと応援してくれた「水晶の王者」ももうすぐ終了だ。今月の行動で最後だから、今まで参加したことのなかった人も、このチャンスに参加してくれるとうれしい。折り込みの情報記入ハガキに必要なことを書き込んでポストに入れるだけ。簡単だよ。

このメイルRPGに参加するためには、キミの分身となってメイルRPGの舞台、ユルセルーム世界で活躍するキャラクターを作らなくちゃならない。キャラクターを作るというのは、次の4つの項目を決めてやることなんだ。「キャラクターの名まえ」、「種族」、「信仰する神」、「職業」の4つ。

最初のキャラクターの名まえは、カタカナで16文字以内、名まえの途中の「・」も字数に数えるんだ。物語に登場して、おれといっしょに活躍するんだから、カッコいい名まえでたのむよ。

種族、信仰する神、職業は上の表の中から、それぞれ1つを選んで、折り込みのハガキに書き込むんだ。となりの記入例をよく見て間違えないようにね。

種族と神を選ぶにあたっては、それぞれの組み合わせの相性に注意しなければならない。ふつう、ある種族を創造した神はその種族に大きな加護を与えてくれる。アウル、メディートなど、あまり創造に関与していない神々は性格に応じて加護を与えてくれるけれど、創造神ほど大きな加護ではないんだ。妖精族は、黒のデュールと赤のガルパニを除いて全般に神々に好まれる種族ではある。

次に注意が必要なのが種族と職業の組み合わせだ。妖精は神の加護が厚い種族だけれど、得意な分野がかぎられている。ユルセルームの妖精族は、精神的な種族で肉体派の戦士には向いていないんだ。組み合わせをよく考えないと、ランキング表にキミのキャラクターが登録されるのはムリだからね、よぉく考えよう。

運命数はキミのキャラクターの運の強さを表している数字なんだ。大小は関係ないし、正しい数字というのもない。効果の予想は不可能だから思い切って決めるしかないよね。ランキング表にすでに登録されている人も運命数は変えてもいいよ。

今回は最終行動なんで、まだランキング表に登録されていないキミには、暗証コードはあまり関係ない。記入しなくてもいいよ。

ハガキのしめきりは6月の15日必着。あまり時間がないけど、よろしく！

種族

人間族　まあ、みんなのよく知っている人間。種族としての特徴は、意志が強いこと（なかには弱いやつもいるだろうけど）。

妖精族　別名エルフ族。永遠の寿命をもっていて、魔法の能力にすぐれている。外見は非常に美しく、人間よりやや長身。

ドワーフ族　身長120センチくらいの小人族。ヒゲが濃い。山岳地帯に坑道を掘って住んでいる。鍛冶を得意とする。

ハーフリング族　身長は1メートルに満たない小人族。木の穴や土の穴を掘って家にする。すばしっこく、体力の回復が早い。

鬼族　別名ゴブリン族。小柄でやせぎす。青白い肌に、牙と小さな角をもっている。自分勝手で臆病な性格。

神（スィーラ）

イーヴォ　白の神。調和と永続性を好み、運命や予言を司る。妖精族を創造したが、人間族からも広く信仰されている。

デュール　黒の神。人間を創造し、鬼族やドワーフ族の創造に関係した。変革を好み、イーヴォに対抗心をいだいている。

オザン　金色の神。光、太陽、生命を司る。魔法使いに信仰されることが多い。

アウル　青の神。海の神でもあり、法と調和を司る。ストラディウム人の信仰があつい。

ザリ　紫の神。知の神でもあり、魔法使いに信仰されている。伝達を司る。

ガルパニ　赤の神。山の神であり、ドワーフ族に信仰される。また統治と力を司り、戦いの神でもある。

メディート　緑の神。幽界の神であり、月や本能を司る。エルダの妖精たちに信仰されている。

職業

戦士　とにかく戦うことが身上。体力とすばしこさが必要だ。

魔法使い　知力で勝負。体力がなくても、運動神経がにぶくても、知力と努力で認められる。

祭司　精神的な力と神の加護が不可欠。魔法に習熟し、不信心者に対抗する体力もある。

吟遊詩人　楽器をこなす器用さと、人気を集める陽気さや外見が必要。地理と噂に強い。

商人　誰でもある程度はできる。成功するには人の心を見通す力が必要。噂には強い。

職人　とにかく器用さが必要だ。取り得はねばり強いこと。体力もある程度ある。

「水晶の王者」用キャラクター情報記入ハガキ

下の記入欄に必要事項をもれなく記入してください。

◎キャラクターの名まえ❖カタカナで16文字以内（途中「・」含む）

◎種族（1から5の数字）❖❶人間族　❷妖精族　❸ドワーフ族
　❹ハーフリング族　❺鬼族

◎信仰する神（1から7の数字）❶イーヴォ　❷デュール　❸オザン
　❹アウル　❺ザリ　❻ガルバニ　❼メディート

◎職業（1から6の数字）❖❶戦士　❷魔法使い　❸祭司　❹吟遊詩人
　❺商人　❻職人

◎第1～第3選択肢（0から9の数字）❖65ページにのっている行動の選択肢から3つを選ぶ。選ぶ順番は結果に関係しない。

◎運命数（1から9の数字）❖あなたの運の強さをあらわす。自由に選ぶ。

◎暗証コード（AからZまでのアルファベット）❖あなたが登録されたときに、他人にあなたのキャラクターを使われないための暗証。忘れると困るのでメモしておこう。

すでにキャラクターが登録されてランキング表にのっている人は、種族、信仰する神、職業のかわりに3ケタの登録番号を記入して、自分の暗証コードをまちがいなく記入してください（行動の選択は同じ要領で）。

キャラクター情報記入欄

キャラクターの名まえ

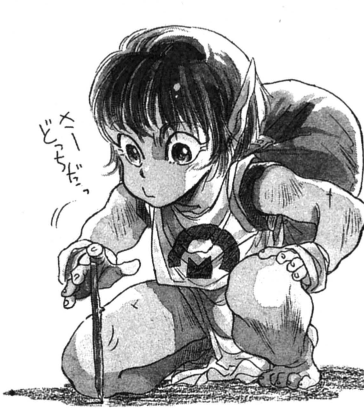
ト	ラ	イ	エ	リ	・	メ	デ	ィ	ラ	ト	ス

（男・女）（男に丸印）

種族	信仰する神	職業	第1選択肢	第2選択肢	第3選択肢	運命数	暗証コード
1	7	4	3	6	0	5	M

すでにキャラクターが登録されている人はランキング表の3ケタの登録番号を記入する。





地図の説明

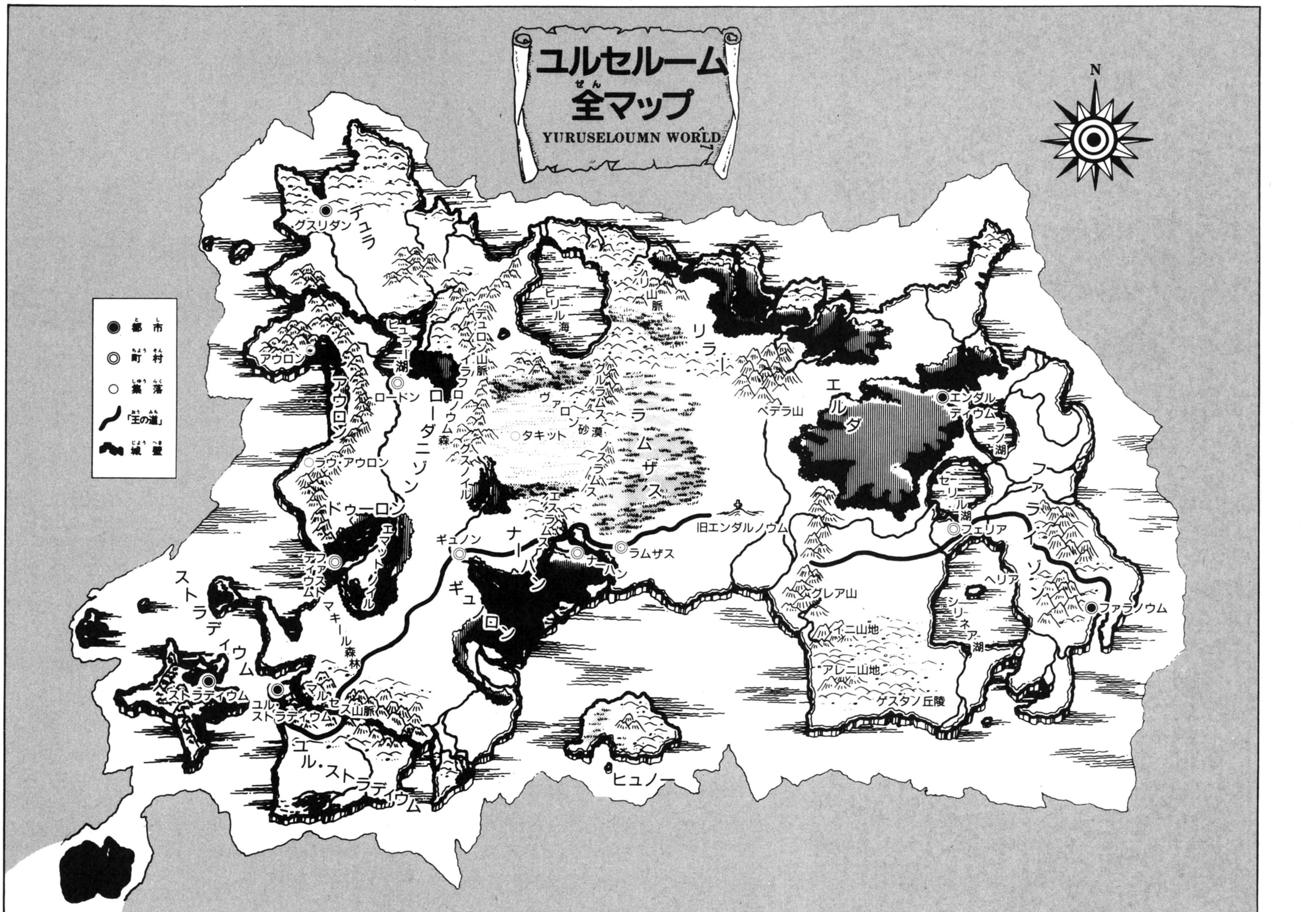
今回の物語に登場したのは、ユルセルーム大陸北西部の魔国デュラ。妖精の国エルダは大陸中央やや東よりの森林地帯である。

盲目のガザルが怪雲に導かれて目指したのは、大陸東岸の国ファライゾンの都ファラノウムである。ファラノウムはユルセルーム最古の都にして、すべての文化の発祥地でもある。場所は大陸の南東のすみっこのほうだ。

選択肢に出てくる旧エンダルノウムはユルセルーム大陸のド真ん中。400年前の大戦のときにデュラ軍に攻められて陥落した。以後、魔族の土地となってしまった。それまではユルセルーム統一王朝の都だった。

ペデラ山はファラノウムに発する「王の道」が旧エンダルノウムに接近して果てる場所の近くにある。

さて、キミはどこへ行く？



次号予告

少年王ガザル・ディオール率いるファライゾン軍、進軍開始！

ラムザス騎馬軍を率いるジド・ダルアーン



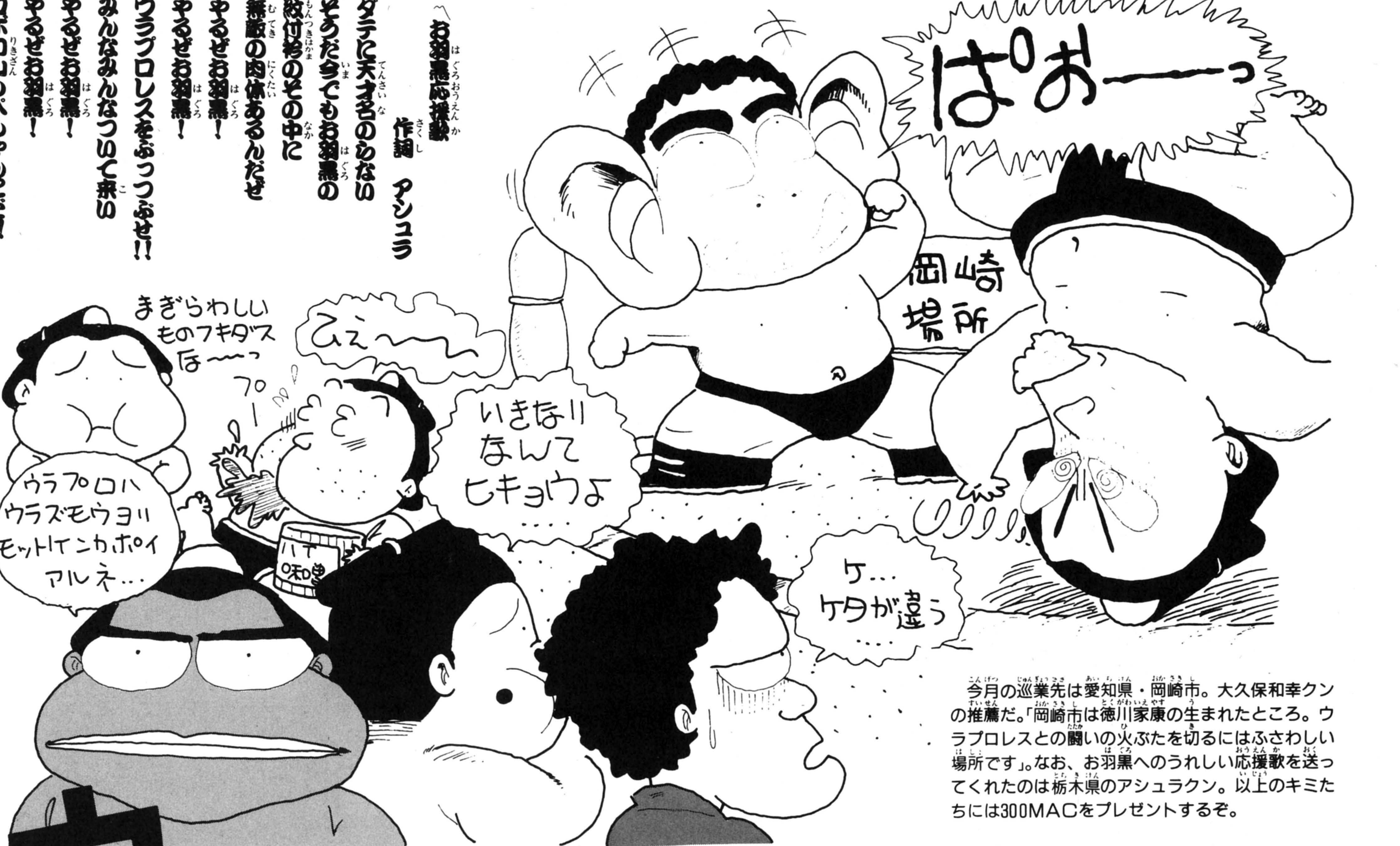
がぶり寄り読者ページ

どすこいサロン

ウラ相撲7月場所

〜お羽黒応援歌〜　作詞　アシュラ

ダテに天才名のらない
そうだ今でもお羽黒の
紋付袴のその中に
無敵の肉体あるんだぜ
やるぜお羽黒！
やるぜお羽黒！
ウラプロレスをぶっつぶせ!!
みんなみんなついて来い
やるぜお羽黒！
やるぜお羽黒！
ロボ力山もぺしゃんこだ!!



今月の巡業先は愛知県・岡崎市。大久保和幸クンの推薦だ。「岡崎市は徳川家康の生まれたところ。ウラプロレスとの闘いの火ぶたを切るにはふさわしい場所です」。なお、お羽黒へのうれしい応援歌を送ってくれたのは栃木県のアシュラクン。以上のキミたちには300MACをプレゼントするぞ。

ウラプロレスがやって来ちまったぜ!!

何の予告もなしに突如現れ、いっきなり千代のウルフにバックドロップを見舞った〝ダンボ鶴田〟。ったく、ロボ力山はとんでもない刺客を送り込んできたものだぜ。元気者の千代のウルフが一発で沈められたんじゃ、とてもウラプロレスに勝ちめはない!?　半年間仕切り抜いてきたこの読者コーナーも、ウラプロレス軍団に乗っ取られそうだ。立て、千代のウルフ！　ウラ力士の真の力を見せてやれ！

シリーズものに力作が目立つ
カットランダム
300MAC

しきもりお羽黒



とうとうウラプロレスと戦うことになっちまった。勝算？　あんましねえなあ。そこでみんなに相談だが、ウラプロレスを粉砕できる〝スーパーウラ力士〟を誕生させてほしい。採用分には特別に500ＭＡＣ進呈しよう。背に腹は代えられないからな！

しこ名組コレクション★



◀お正露丸





◀鉄砲力



◀姫ノ尻



◀老顔龍



▲東京都・ぶーふ



▲福岡県・希芽羅

ウラ辞苑
つくり言葉で遊んじゃお
200MAC

しきもりお羽黒



一度にたくさんの言葉を送ってくる人がいるが、あくまで量より質が問題だ。自信のある言葉だけ送ろう。

「オニにカネボー」
鬼のようにいかつい顔のオバタリアンでも、化粧すればなんとか見られるようになるという意味。
（福岡県・希芽羅）
キミのママもそうかい！?

「クローバー」
ズバリ、苦労したおばあさんのこと。太平洋戦争で苦しみ、今また消費税であえぐおばあさんこそ哀れです。（千葉県・中田裕二）
そんなおばあさんたちには四つ葉のクローバーをプレゼントしたいな。

「ゲロ本」
男のヌード、そのほか気色悪いものばかりを集めた本のこと。
（京都府・No.10262）
北豚佑の好きな本のことだな。

「態度ＬＬ」
南野陽子。（兵庫県・安部智也）
そうなんだってなあ。

夜霧のイマイチボーイ
どこかマヌケなぼくたち
200MAC

けつ潮



身近な人ばかりでなく〝たのきん〟のヨッチャンのような、イマイチの芸能人に対するおたよりも受け付けることにしたよ。

家庭科のテストで、「衣服は何から身を守りますか？」という問題が出たそうです。当然答えは「外傷」なのに、Ｓ子は「男」って答えたそうです。（福岡県・小川鉄也）
Ｓ子は、なにか身に覚えがあるんじゃないの！?

ぼくの友人Ｋは、デパートのエレベーターで「ご利用カイスウは何階ですか？」と聞かれ、マジに考え込んで「えーと、５回めです」と答えたノロマです。（栃木県・大王君）
エレベーターガールがきれいだったんであがったんじゃないの。

ぼくはいろいろな友だちに「おまえっていいやつだなあ」とおだてられて、いつも代わりに女の子にラブレターを渡してやる役をやらされていた。だからぼくも最近、ある友だちに、「○子にぼくの気持ちを伝えて」と頼んだのに、無視された。
（滋賀県・Sugar Ray）
人がいいやつはとかく損をする。ジュニアの世界でも同じだね。



◀愛知県・ギャグ太郎


◀大阪府・ゆうこ


◀神奈川県・ＲＹＯ

ぼくらのマドンナを見てほしい

ミス♥金星（きんぼし） 700MAC

こにくら錦



アイドルの生写真を送ってくる人がいるけど、それはなしヨ。もっとカメラ片手に積極的に街に飛び出して、理想の金星を探す努力をしてネ。

★とっておきガールズ★



◀浅田美湖さま♡



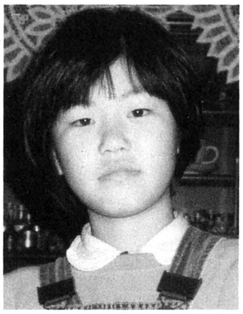
◀坂本圭さま♡

5月号で大旋風を巻き起こしたバニーピースちゃんに続く、ぼくの秘蔵のコレクション・第2弾です。どうです、美湖さまといい、圭さまといい、バニーピースちゃんに匹敵する金星でしょ。（東京都・常の男）

★姉妹そろいぶみ★



◀ぼくの姉さま♡

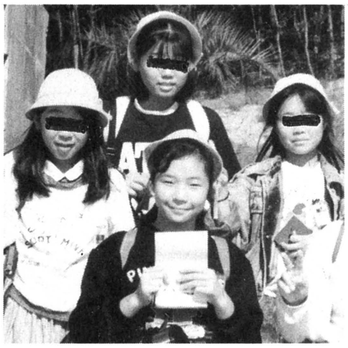


◀ぼくの妹さま♡

姉は気が強く、怖いところがあるが、妹はとてもやさしい。どちらもかけがえのない姉妹です。（鹿児島県・編）

金星選考会議でもめにもめた（？）姉妹だけどサ、編クンの姉妹に対する思い入れに負けて、入選になったヨ。

★リトルビューティー★



◀クラスの星さま♡

写真の一番手前が、ぼくの推薦する金星だよ。この子、怒ると怖いけど、そこがまたいいんだ。（愛知県・愛の天使）



胸わくわくのおもしろ大発明

あれば便利な珍発明 300MAC

千代のウルフ



今月よりこのコーナーはオレが仕切る。北豚佑からかっぱらってやったぞ。それにしても、ダンボ鶴田のバックドロップは思いきり効いたぜ！



◀茨城県・明石家とんま

美人のおねえさんが消費税の3%分、かじってくれるんだぜ♡



◀宮城県・箕川勇

そいでもって勝手にゴミを投げ捨てる人をしかってくれるんだ。



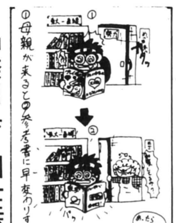
◀兵庫県・こりない男

ウラプロレスと戦う前には、ぜひご利用してほしいですよ。



◀神奈川県・国士無双

アイドルの声で本を読んでもらえたりしたら、サイコーでしょう！



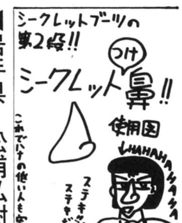
◀お正露丸

必要は発明の母。これはぼくの苦い体験を通して考えついたものです。



◀岩手県・松浦弘樹

ポルシェなんか目じゃない。スーパーファミコンもぶっちぎるぜ！



◀大阪府・中村康一郎

日本人にはことのほか喜んでいただけると思い、開発いたしました。



おたよりコーナー

250MAC

オーノー国



ノーマル編

いままで100円でノートを写させてくれていた友だちがいたんですが、そいつは「消費税によって110円に値上げ」してしまいました。だけどそれだったら103円になるはずだと思うんだけど…。 (東京都・青葉)

そういうの便乗値上げっていうんだよね。

小学校のころ、国語の時間に詩を読んでいたときのことです。私はポツリと「この詩には絵がない」と言いました。それが先生の耳に届いたらしく、「今、いい意見がでました。それではみなさん、教科書にこの詩にあう絵を描きましょう」ということになり、いつの間にやら国語が図工の時間になりました。 (愛知県・堀田博美)

先生公認で教科書に落書きできたんだね。

友人でトッポジージョに似ているやつがいるけど、並の美形よりはるかに女の子にモテます。ナゼ!? (茨城県・七味とうがらし)

ペット感覚でウケているんだと思うよ。

おもしろいおたよりは、みんな常連組ばかり。もっと新人クンもがんばってください!

あぶない編

友人Sは、風呂に入るときに"発泡入浴剤・バブ"を尻の下にしくそうだ。泡が尻の間を通っていくのが快感だと妙なことばかり言っている。 (兵庫県・クロマニヨン)

すげえ快感だよ! キミも試してごらん。

幼稚園の弟が「兄ちゃん、裏のドブにラッコがいるよ!」と言うので行ってみると子犬が腹を上にして死んでた。なるほど、ラッコに似てた。ケケ。 (福岡県・小川鉄也)

不気味に笑うキミがやったんじゃないの?

クラスのS子に1000円渡せば、エッチなことをしてくれるという噂が流れた。半信半疑でぼくは、S子に1000円を「はい!」と渡した。だけどS子はただ驚いて、その1000円を持ってどっかに行ってしまった。ありゃま、やっぱしあれは、ただの噂だったんだな。 (岐阜県・如月陵介)

昔、ぼくが中学生のとき、不良っぽい女子が、自分の×××の毛を男子に50円で売りつけていたよ。もちろんぼくは買ってません?

どすこい名物アブノーマル写真館

おどろき!生写真

500MAC

北豚佑



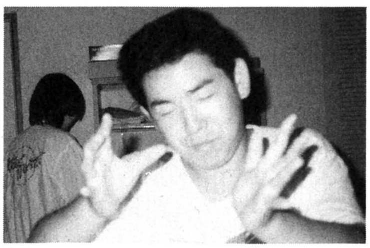
よく写っている写真なら、カラー写真でも結構よ。それから作品に必ず50~100字程度のコメントを添えてね。お願い♥

題『パンチラ少女』 鹿児島県・編



写真を写すときに「いい顔してね♡」と頼んだらこんな顔しやがんの。だけど右端の子がパンチラのサービスをしてくれたので、腹が立ったのもおさまった。男って、げんきんなものですね。

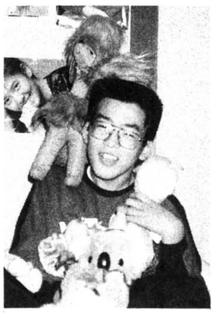
題『おい、てめえ、大丈夫か』 香川県・消費税公一



この男(恥ずかしながらぼくの友人K)は、みんなで勉強している最中に、突然、狂ったようにおどけ始めたのです。みんなで静かにさせようとしましたが、この男は力が強く、みんなは苦労しました。

題『変態角刈り』

福岡県・魔名部



肩のところに立っている人形は不気味でしょう。変態角刈り男Tの話によると、この人形はときどき歩行するそうです。

シンプルに決める人生相談

俺に聞くな!!

250MAC

しきもりお羽黒



「PCエンジンを持っている男っぽい女って好きか嫌いか答えろ」と姫ノ尻から相談が寄せられた。だけど問題はそんなとこにはないんだな。好き嫌いはあくまで顔と性格が決め手だぞ。

Q 食卓にスキヤキやウナ丼がのると、「何かあったの」と尋ねる、ウチは貧乏なのでしょうか。(兵庫県・モランボ)

A **はっきりいって貧乏だ。だけどたま~にスキヤキを食うくらいの貧乏な家庭って、案外一番幸福だったりするぜ。**

Q 妹は勉強が嫌いなくせに、プレゼントにつられて○○ゼミに入った。こんなんでいいのでしょうか。兄として心配です。 (静岡県・河野進)

A **モノにつられたって勉強すればいいに決まっている。だいたい勉強なんてモノでももらわなきゃ、やれん!**

キミの参加を待っているぜ！

どすこいサロンの参加は自由。まだ参加してないキミも、どんどんおたよりを書いて名乗りをあげよう。しこ名組や常連組にばかりMACカードをさらわれちゃおもしろくないぞ。さて、各コーナーに入選すると、そのコーナーに表示の点数のMACカードがもらえちゃう。さらに入選者のなかで優秀な人は、右の読者番付で発表される特典もある。なお、入選を繰り返していくと、ウラ相撲幕下付け尻力士と認められ、ありがたいしこ名をつけてもらえるんだ。しこ名がつけば、各力士にひいきにされて、それだけ入選しやすくなるんだよ。今月も3名のしこ名組が誕生したぞ。さあ、キミも負けずにおたよりを出そう！

あて先
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
㊙PCエンジン編集部
どすこいサロン○○コーナー

7月場所読者番付

西		東	
横綱	希芽羅	横綱	常の男
大関	編	横綱	クロマニヨン
関脇	明石家とんま	関脇	中田裕二
小結	アシュラ	小結	ぶーふ
平幕	中村康一郎	平幕	箕川勇
十両	大久保和幸	十両	ギャグ太郎
幕下	如月陵介	幕下	モランボ
三段目	青葉	三段目	国士無双

新弟子続々誕生！

簡単なる審査の結果、以下の3名をウラ相撲幕下付け尻の力士として認定する。なお、今後は好むと好まざるとにかかわらず、命名されたしこ名で投稿してくること。（総代・お羽黒）

希芽羅　改め　多能嵐
常の男　改め　女食山
クロマニヨン　改め　粘着金剛

●ロボカ山からのお願い　500MAC

第1号ウラプロレスラー"ダンボ鶴田"は、ふがいなくも簡単にやられてしまった。ところで忙しいワシには、なかなか次のウラプロレスラーを造る時間がない。そこで読者諸君の力でウラ力士をたたきのめせるレスラーを開発してほしい。もちろんイラストつきでお願いする。反お羽黒派のキミにはとくに期待しているぞ！

謎仮面力士の番付占星術（6月）

西				東			
横綱	みずがめ座	基本運	運気は高め安定。何をやってもポイントが高く稼げるはずだよ。ラッキー！	横綱	かに座	基本運	すばらしい友にめぐり合えそうだ。いろんな人が集まる場所に足を運んで！
		恋愛運	アタック運大吉。小細工をせずに堂々と交際を申し込めば必ずいい返事が♡			恋愛運	忍ぶ恋にピリオドが打てそう。勇気を出して告白すれば、思いが通じるはずだ。
大関	おとめ座	基本運	レジャー運◎。友情が堅くなったり、親子の絆がより強くなったりするはず。	大関	おひつじ座	基本運	運気は高め。これまでの悩みがウソのようにスッキリ解決される暗示だよ。
		恋愛運	念願の恋人ができそうだ。グループ交際を何度となく繰り返すのがコツ。			恋愛運	ムダ話から恋が芽生えそう。好みの異性には、くだらない話を持ちかけてみよ。
関脇	うお座	基本運	暗記力が強いとき。ここは社会科などの暗記ものの勉強に精を出したいね。	関脇	さそり座	基本運	今月始めたことはとことん長続きしそうだ。やってみたかったことにトライ！
		恋愛運	異性とケンカしそう。ただしB型の異性にヘルプを求めれば助けてくれるはず。			恋愛運	友だちに恋の橋わたしをしてあげよう。それがあとでキミの幸運につながる予感。
小結	やぎ座	基本運	人の言葉にダメージを受けそう。口の悪い友人との会話では注意しよう。	小結	ふたご座	基本運	一生懸命やっても結果が数字に表れないとき。でもここはじっとがまんが正解。
		恋愛運	アタックチャンス！　下校時に告白するのが、必勝パターンのようだぜ。			恋愛運	3年以上、同じクラスにいるコと結ばれる暗示が♡　パーラーに誘ってみて！
平幕	てんびん座	基本運	力んでばかりの1カ月に。肩の力を抜きリラックスするように心がけよう。	平幕	いて座	基本運	サエないことが多そう。だけどがむしゃらに何かに熱中すればツキが戻るはず。
		恋愛運	キミの憧れのコをめぐり、強力なライバルが登場するはず。早めにアタックを！			恋愛運	異性にバカにされやすいとき。異性と接するときは、ピシッとした態度で！
十両	しし座	基本運	勉強にまったく身が入らないとき。グループ学習が打開のきっかけになるかも。	十両	おうし座	基本運	グループの中で孤立しそうだ。今月は我を張らず、みんなに合わせる努力を。
		恋愛運	異性とは心が通じ合わない時期。下手な接近は何もかもぶちこわしに。要注意！			恋愛運	最低。本来いいコだった異性も手の平を返したようにキミに意地悪しそう。ゾッ。



番付の見方

運勢のいい順番に、キミたちの星座が横綱から十両まで並んでいる。自分の星座がどういう運気にあるかを知りこのひと月を適切に過ごそう。

おひつじ座	3/21～4/20	てんびん座	9/23～10/23
おうし座	4/21～5/21	さそり座	10/24～11/22
ふたご座	5/22～6/21	いて座	11/23～12/21
かに座	6/22～7/22	やぎ座	12/22～1/20
しし座	7/23～8/22	みずがめ座	1/21～2/18
おとめ座	8/23～9/22	うお座	2/19～3/20

今月は、これとこれとこれに注目!!

インフォメーション

ますます広がるPCエンジンの世界は、もう、ただのゲームマシンを超えてしまっているんだ。すごいぜ!

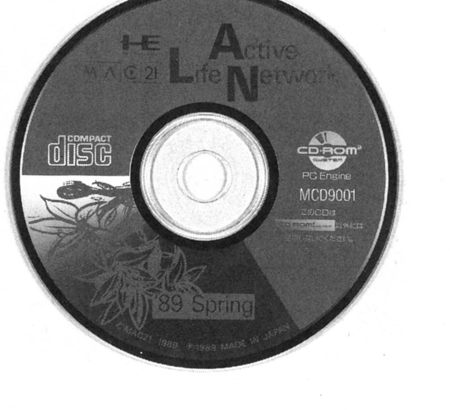
世界初の会員マッチングシステム MAC21がA・L・Nシステムを開発

株式会社マックにじゅういちは、CD−ROM²(ロムロム)を利用した、世界初の会員マッチングシステム『A．L．N（アクティブ・ライフ・ネットワーク）』を開発し、４月20日より実施、販売を開始した。マック21は、結婚を望む独身男女が会員となり、会員間で理想的な結婚を達成できるように協力するサークル。

A．L．Nは、自由な条件設定で多くの候補に出会うことができることが特徴の、会員双方向情報システム。CDロムを用いることにより、テレビ画面で写真お見合いができる。２年間で８枚のCDロムが届けられ、月間最高10名まで紹介される。そして、プライバシーの保護についても十分な考慮が払われている。従来の結婚情報サービスと違うのは、条件が合わなくとも感性が合う人を見つけることができることであるという。

A．L．Nシステム料金が370,000円（税別）で、別途CD料金（２年間８枚）が16,000円（税別）。現在会員数は約6,000名。

マック21は、このA．L．N以外にも、PCエンジン、ロムロムをさまざまな分野で活用していきたいとしている。



招待券をプレゼント PCエンジンワールド開催

この夏最大のイベント、「テレビゲームフェア'89夏休みPCエンジンワールド」のお知らせだ。PCエンジンのソフトメーカー約30社が勢ぞろいして、新作ソフトを含む約50タイトルのゲームを200台のモニターで、各ブースごとにデモンストレーションするというから、楽しみだね。メインステージでは、各社のゲーム大会やデモプレイなどが行われる。そして、もうひとつビッグニュースは、このイベントの入場券が、㊙PCエンジン読者500名にプレゼントしてされるってこと。イベント会場への参加は、この入場券を持っていないと入れないから、とっても貴重なんだぜ！　締切は、７月10日消印有効だ。

〈あて先〉
〒162東京都新宿区市谷田町３−１−１ハドソンビル夏休みPCエンジンワールド事務局　㊙PCエンジン係

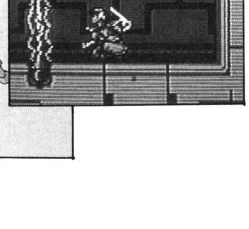
日時、開催会場	
７月29日	東京流通センター
８月１日	名古屋市国際展示場
８月３日	大阪ビジネスパーク NEC C&Cプラザ

キミはどっちの優子が好き?「すきです。優子。」アンケート募集

日本テレネットの『夢幻戦士ヴァリスII』は、PCエンジン（CDロム）とパソコンの両方で発売される。キミは、どちらの優子（主人公）がすき？　これは、優子の人気投票だ。豪華商品が抽選で当たるぞ。ハガキに、住所、氏名、年令、性別、電話番号と「CD−ROM版優子」、「パソコン版優子」のいずれかを明記して応募する。あて先、〒162東京都新宿区東五軒町１−９　片岡ビル（株）日本テレネット「好きです。優子。」係。締切は平成元年６月30日（当日消印有効）。



⬅パソコンの特性を使い切った、パソコン版の優子がこちら。

⬅CDロム版の優子は、大容量を活かしてアニメーションする。

『水晶の王者』用キャラクター情報記入ハガキ

下の記入欄に必要事項をもれなく記入してください。

◎キャラクターの名まえ：カタカナで16文字以内(途中「・」含む)
◎種族(1から5の数字)：1.人間族　2.妖精族　3.ドワーフ族
　4.ハーフリング族　5.鬼族
◎信仰する神(1から7の数字)：1.イーヴォ　2.デュール　3.オザン
　4.アウル　5.ザリ　6.ガルバニ　7.メディート
◎職業(1から6の数字)：1.戦士　2.魔法使い　3.祭司　4.吟遊詩人
　5.商人　6.職人
◎第１～第３選択肢(0から9の数字)：65ページにのっている行動の選択肢から３つを選ぶ。選ぶ順番は結果に関係しない。
◎運命数(1から9の数字)：あなたの運の強さをあらわす。自由に選ぶ。
◎暗証コード(AからZまでのアルファベット)：あなたが登録されたときに、他人にあなたのキャラクターを使われないための暗証。忘れると困るのでメモしておこう！

すでにキャラクターが登録されてランキング表にのっている人は、種族、信仰する神、職業のかわりに３ケタの登録番号を記入して、自分の暗証コードをまちがいなく記入してください(行動の選択は同じ要領で)。

キャラクター情報記入欄

キャラクターの名まえ

（男・女）

種族	信仰する神	職業	第1選択肢	第2選択肢	第3選択肢	運命数	暗証コード

すでにキャラクターが登録されている人はランキング表の３ケタの登録番号を記入する。

〈キリトリ線〉

〈キリトリ線〉

郵便はがき

おそれいりますが
41円切手を
はってください。

102-

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
マル勝PCエンジン編集部
「新作ソフトプレゼント⑦」係行

表紙のイラストに対する意見をお聞かせください	1.好き　2.きらい 3.その他(　　　)
あなたの希望する商品名は？	
あなたはPCエンジンを持っていますか？	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある(　月頃)　○をつけてください
あなたはCDロムを持っていますか？	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある(　月頃)　○をつけてください
あなたはメガドライブに興味がありますか？	1.興味がある　2.興味はない　3.すでに持っている 4.買う予定がある(　月頃)　○をつけてください

住所 〒

☎ (　　)

氏名

性別	男・女
年齢・学年	歳　年
職業(学校名)	

●応募方法は20ページを見てね。

よかった記事3つの番号に○を、つまらなかった記事1つに×をつけてください。			
記事名		記事名	
表紙	1	弁慶外伝	14
スクープ／桃太郎4作	2	サイドアーム	15
続報／イース	3	パワーゴルフ	16
特集／ヴァリスII	4	桃太郎伝達	17
NEW Soft TIMES	5	PC移植市況月報	18
ニンジャウォーリアーズ	6	ゲームの達人	19
パックランド	7	裏技的達人	20
ソフトヒットチャート	8	達人道場／凄ノ王伝説	21
ファイヤープロレスリング	9	新作お毒味チャート	22
水晶の王者	10	MAC	23
どすこいサロン	11	SOFT HOUSE INFORMATION	24
インフォメーション	12	付録／天外魔境完攻略本 Vol.1	25
ガンヘッド	13	付録／ファイヤープロレスリングデータ下じき	26

●P.131の"TIMESchedule"のなかで、あなたがぜひやってみたいゲームを2つ書いてください。

●あなたは㊖PCエンジンを毎月購読していますか？

1.毎月購読している　2.ときどき購読している　3.内容による
4.その他（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

●あなたが他に読んでいる雑誌名と、そのなかであなたが好きなコーナーまたは企画名をお答えください。

●㊖PCエンジンのロゴが変わりました。良くなったと思いますか？

1.良くなったと思う　2.あまり好きではない（2.と答えた方はその理由をお書きください）

理由：

●㊖PCエンジンでとりあげてほしい企画や、あなたがほしいと思う付録の内容などを書いてください。

〈キリトリ線〉

PCエンジン 7月号 ハガキ

〈キリトリ線〉

郵便はがき

おそれいりますが 切手をおはりください。

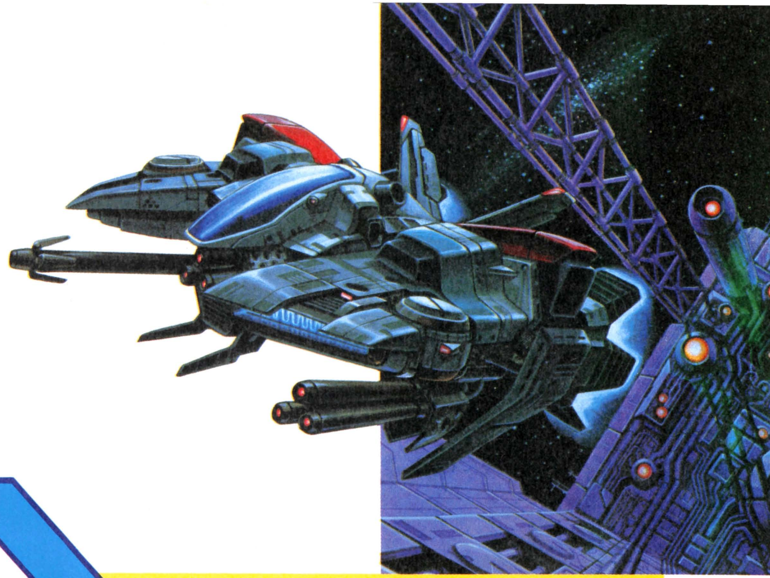
102-□□

東京都千代田区九段南4-7-16
市ケ谷KTビル
角川書店
㊖PCエンジン編集部
「水晶の王者⑦」係行

おたよりコーナー

住所 〒	
氏名	
性別	男・女
年齢・学年	歳　年
職業（学校名）	

●応募方法は69ページを見てね



AREA-1～3のMAP公開！

HOW to WIN パート2

LET'S PLAY!! MR.ROBOT ハウツーウィン

GUNHED ガンヘッド

ハドソン／7月7日発売／¥5,800(税込)

ハドソンの新作ソフト『ガンヘッド』は、SFX・ムービーの世界を独自に発展させたハイビジュアル・シューティングだ！

超ド級シューティング登場！

目のくらむような高速スクロール、美しい背景、ド派手な敵キャラ。アーケードに匹敵するスピード感と迫力が味わえる、PCエンジンオリジナルのシューティングゲームだ！

このゲームの主人公「ガンヘッド」は、SFX・アクション・ムービーに登場し、巨大コンピュータ・カイロン5と戦った戦闘ロボット。とはいっても、映画の設定をそのままゲーム化しているわけじゃないぞ。映画の55年後の世界を舞台に、宇宙からの侵略者を迎え撃つというオリジナルのストーリーなんだ。

操作法はとってもシンプル。ビーム砲（Ⅱボタン）とボム（Ⅰボタン）の2つの武器を操って、敵を倒していく。そして、このゲームの最大の売り物は、パワーアップシステム。4種類のパワーアップ武器と4種類のパワーアップアイテムを使いこなすことが、攻略の最大のポイントなんだ！



⬅宇宙怪物から地球を守るため、ガンヘッドはふたたび立ち上がった。

また、このゲーム、難易度もよく考えて作ってある。さほど苦労せずにクリアできる1～4面、ある程度のテクニックが必要な5～8面、超難関の9面と、初心者からマニアまで誰でも楽しめる構成になっているぞ。

なお、この『ガンヘッド』は、ハドソンの夏のゲーム大会用のソフトとしても使用されることが決まっているから、この特集で研究して、優勝をめざしてくれ！

画面の説明



A セレクトボタンで、スピードを0～4の5段階に設定できるんだ。2～3がプレイしやすい。

B これは、残機数の表示だ。一定の得点に達するごとに、自機はどんどん増えていく。

C ボムの数が表示されている。ボムは最高で16個まで持つことができる。常にチェックしよう。

SFX・アクション・ムービー『ガンヘッド』



⬆中央が、主人公のブルックリン（高嶋政宏）。右がヒロインのニム（ブレンダ・バーキ）だ。

映画『ガンヘッド』（監督・原田真人、特技監督・川北紘一）は、撮影用に実寸大（6.5m）のロボットを製作した、世界初のSFX・アクション・ムービーだ。総製作費は15億円を超えるという。あのゲーリー・カーツも見学に来て、ビックリしていたという、SFXファン待望の超大作だ。斬新なコスチュームなど、SFX以外の話題もいっぱいあるぞ。7月22日より東宝系で全国ロードショー。今年の夏休みはこれでキマリだね。



⬆ガンヘッドは、状況に応じて、戦車型・直立型・カニ型の3つのタイプに変形する。この映画の見せ場のひとつだ。

全アイテム解説

マイキャラをパワーアップさせるためのアイテムが２つある。「パワーアップ武器」と、「パワーアップアイテム」だ。

「パワーアップ武器」はビーム砲の威力をアップする。Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳの４種類があり、６段階のレベルに分かれていて、アイテムを取るたびに、レベルがひとつずつ上がっていく。違う数字を取ると、武器の種類が変わってしまうから注意（レベルは下がらないけど）！　敵の弾に当たると、低いレベルに戻されてしまう。

Ⅰは単発ビーム砲で、最大レベルで数が３発。５方向に発射できるようになる。

Ⅱは、広範囲を攻撃できるようになり、レベルが上がるとさらに範囲が広がる。

Ⅲは、強力なレーザービームだ。

Ⅳは、自機の周囲をリングが回り、バリアになる。最高４つまで増えるぞ。

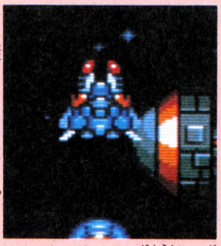
「パワーアップアイテム」には、特殊な効果がある。Ⓗ、Ⓜ、Ⓢ、Ⓕの４種類があって、やはり１種類しか装備できない。

Ⓗは誘導ミサイルを多方向に発射する。

Ⓜは分身アイテム（分身は最大２個まで。３個以上取ると、分身が一定時間無敵になる）だ。

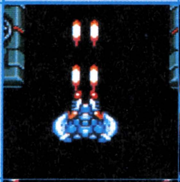
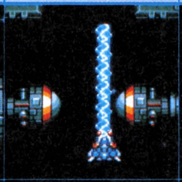
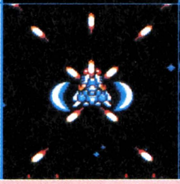
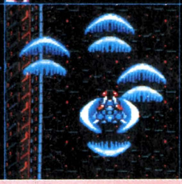
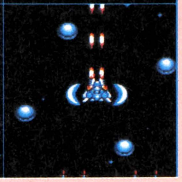
Ⓢは強力なシールドで、敵の弾を10発ちかく防ぐ。

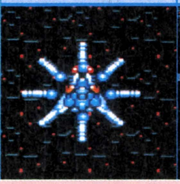
Ⓕは Ⅰ〜Ⅳの武器がパワーアップする。



⬆これがノーマル状態の自機。

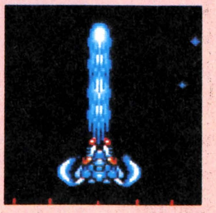
これでパワーアップはバッチリ!

パワーアップ武器	Ⅰ フォトン・プラクター	Ⅱ ディスラプト・ウェーブ	Ⅲ フィールド・サンダー	Ⅳ リング・ブラスター
最低レベル				
最高レベル				

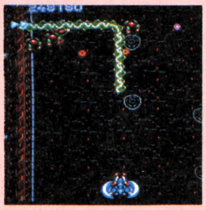
パワーアップアイテム	Ⓗ ホーミング・ミサイル	Ⓜ マルチ・ボディー	Ⓢ シールド	Ⓕ フル・ファイヤー
				

パワーアップアイテムを取ると、ボムが増える。ボムは前方の敵や弾をすべて消すことができ、ボスキャラにも有効な、重要アイテム。パワーアップアイテムを取りまくってボムを増やしておけば、攻撃のきつい場所もクリアできるぞ。

右の写真は、「武器」と「アイテム」の組み合わせの例だ。うまく使いこなそう。



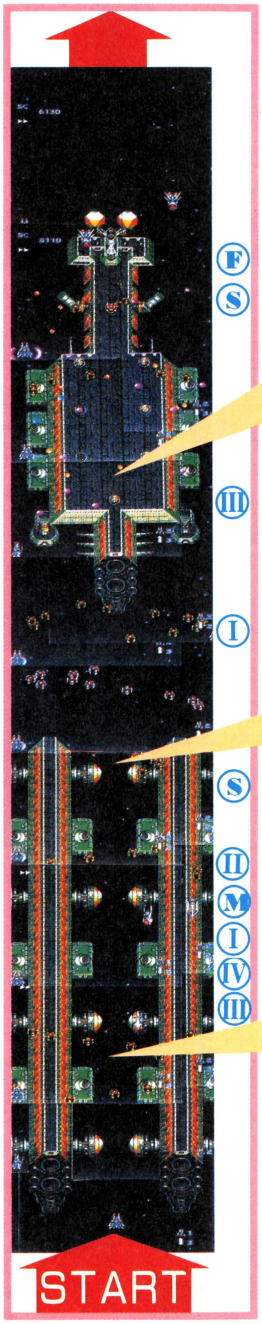
⬆「武器」のⅠと「アイテム」Ⓕの組み合わせだ。



⬆ⅢとⒻの組み合わせ。ビームがビュンビュン曲がる。

まずは指ならしレダ!!

AREA-1

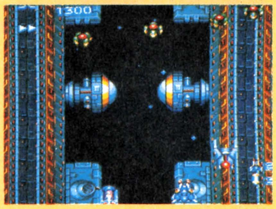


砲台に注意！



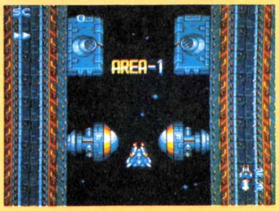
砲台があるから注意しよう。うっかりしているとやられるぞ。ビームを撃ちまくって早めにつぶせばいい。危ない、と思ったら早めにボムを使えば、たいしたことはないだろう。

アイテムを手に入れろ！



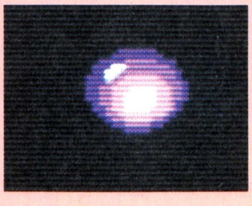
このあたりは、アイテムを持っているキャラがドーッと出現する、最初の地点。ここでパワーアップしておけばあとは楽勝だ。ボムもしっかり貯めこんでおこう。

高速スクロール



この場所は、ゲームスタート直後に超高速スクロールしてプレイヤーを驚かせる。敵キャラやアイテムなど、何も出現しないので、マップは実際よりも短くしてある。

ジェル

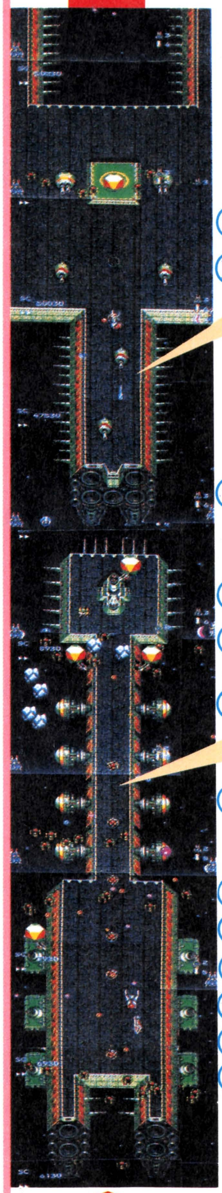


数字アイテムを取らずに「パワーアップ武器」のパワーをアップする方法があるぞ。それが、このアイテム、「ジェル」なんだ。特定の敵を破壊したとき出現するピンクの玉で、これを取るとレベルが上がっていく。レベル０→１は１個、レベル１→２は２個、レベル２→３は４個、レベル３→４は８個、レベル４→５は12個、レベル５→６は16個取らなければならない。

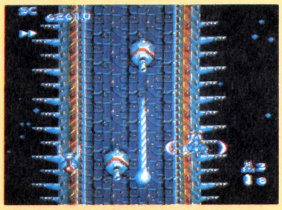
AREA-1は小手調べ(?)の面。敵の攻撃もキツくないし、アイテムの効果を試すつもりで軽くこなそう。やられそうになったら、ボムを使えばいい。困ったときのボム頼み、これでいこう。

★目標得点

約197000点

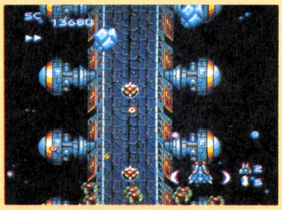


要注意！ いきなりレーザーが



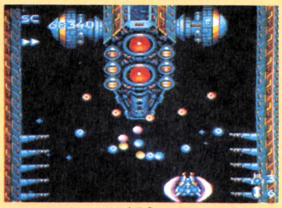
いきなりレーザーのような、やたら速い弾を撃ってくる砲台が4つある。あっという間にやられることがある。武器がパワーアップしていれば、撃ってくる前につぶせるだろう。

くるくる回る砲台が…



くるくる回りながら弾をばらまいてくる、いやな砲台が並んでいる。早めにつぶせればいいが、つぶすタイミングをのがしたら、ボムで全滅させるのがいちばんカンタン。

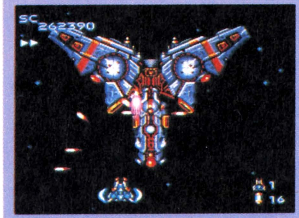
中ボスもまだ弱い



AREA-1の中ボス。イッキに弾を放ってくるので、よけそこなう可能性もある。ビーム砲で倒すのも難しくはないけど、タイミングよくボムを撃てば、いっぺんに倒せる。



BOSS サンダーブレス



3つのパーツに分かれる分身メカ。それぞれのパーツの赤いモノアイを狙おう。レベル3以上のⅢ（フィールド・サンダー）があればラクだぞ。

ボスキャラ前に難関が



ボスキャラ直前の攻撃はかなりキツイ。パワーアップした武器を連射して先手を打つこと。危ないときはやっぱりボムが有効。とにかくボムはどこでも役に立つのだ。

ミサイルが飛んでくる



誘導ミサイルを撃ってくる砲台に注意しよう。突然出現する飛行キャラに体当たりされないように。まあ、気を抜かなければだいじょうぶだと思うけどね……。



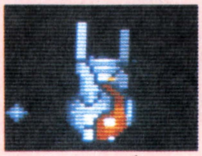
全滅アイテム



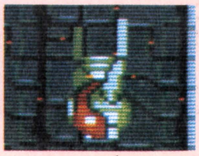
パワーアップ武器（数字アイテム）の中に、①〜Ⓘⓥまで数字がくるくると変化するのがある。これを撃ちつづけていると、しばらくして緑色の玉になるんだ。これを取ると、画面上の敵が一瞬にして全滅する（ボスは倒せないけどね）。なかなか便利なアイテムなのだ。ただ、敵の攻撃が激しいときには取りにくいのが残念。ボムがなくなってしまったときなど、これが出現するとうれしい。

アイテムを持っている敵キャラ

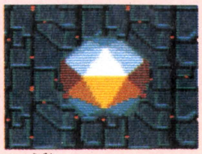
アイテムを持っているキャラは全部で4種類。こいつが現れたら必ず撃つようにしよう。



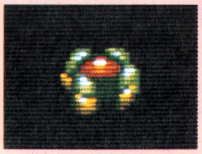
⬆これはやたら出てくる。



⬆これもよく出るぞ。



⬆攻撃はしてこない。



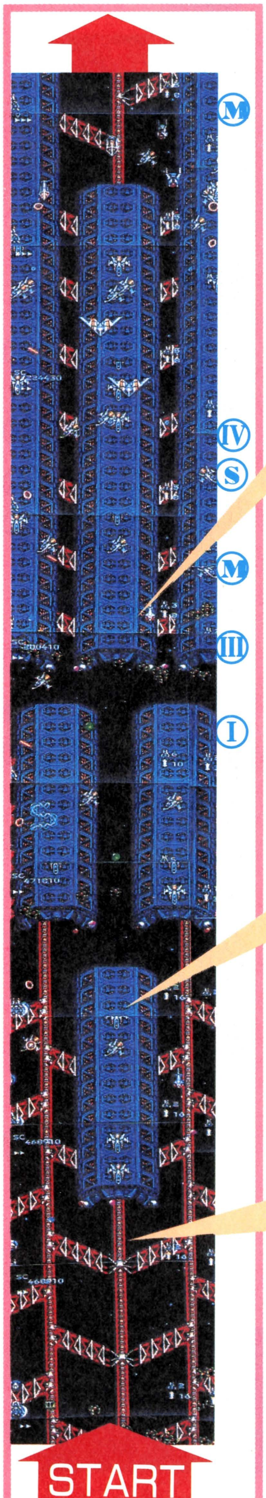
⬆一群倒すとアイテムが。

まだまだやさしいAREA-2

AREA-2

AREA-1とくらべて、マップはかなり長い。しかし、敵の攻撃はまだきびしくないから、慣れさえすれば誰でもノーミスクリアできるだろう。ここで苦労しているようでは先がつらいぞ。

★目標得点 約192000点

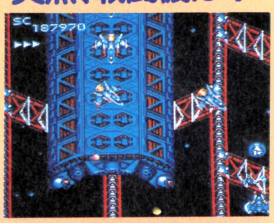


砲台に注意して進む



戦闘機の発射台の手前側には、弾を撃ってくる砲台がついている。早めにつぶして、流れ弾に当たらないようにしよう。まだこのへんの攻撃は激しくないので、アイテムやボムをしっかり集めよう。Ⓢ（シールド）を装備していれば安心だ。

突然、戦闘機が！

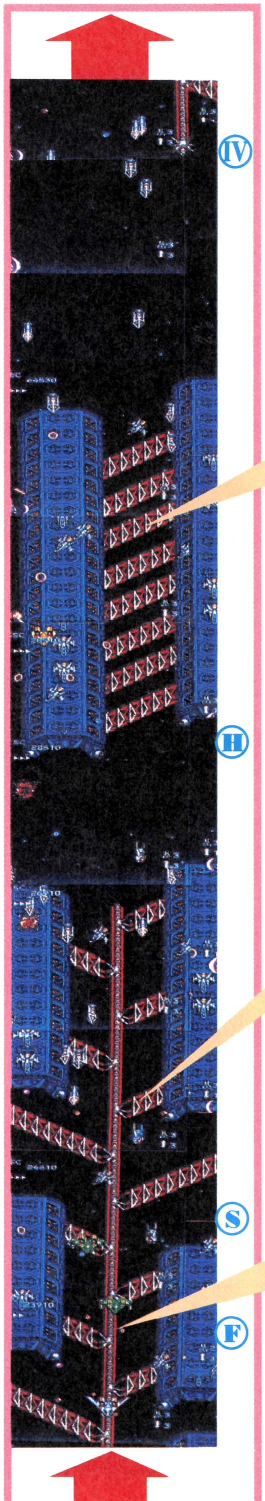


マップ上に戦闘機が並んでいて、自機が近づくと、ふわっと離陸して襲いかかってくる。リング状の弾をばらまいてくるから要注意だ。離陸する前に、パワーアップしたビーム砲で先制攻撃を加えてしまえば、さほどのことはない。

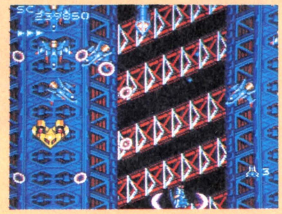
バリアをはった敵



AREA-2をスタートしてすぐ、頭部にバリアをはった敵キャラが出てくる。弾は撃ってこないけど、ノーマルのビーム砲だと倒せないのでうっとうしい。パワーアップ武器のⅡまたはⅢを装備していれば破壊できるから、先に手に入れておこう。

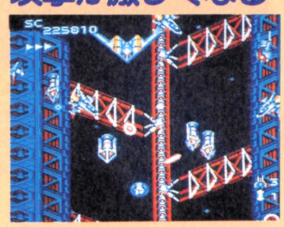


リングを放つ謎の顔



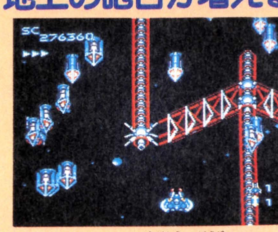
きびしい攻撃をしてくるわけでもない、ひょうきんなキャラがときどき現れるのもこのゲームの特徴だ。このキャラも、ぬっと現れてリング状の弾を放つけど、攻撃そのものはきびしくない。ノーマルのビーム砲でかんたんにやっつけられるのだ。

攻撃が激しくなる

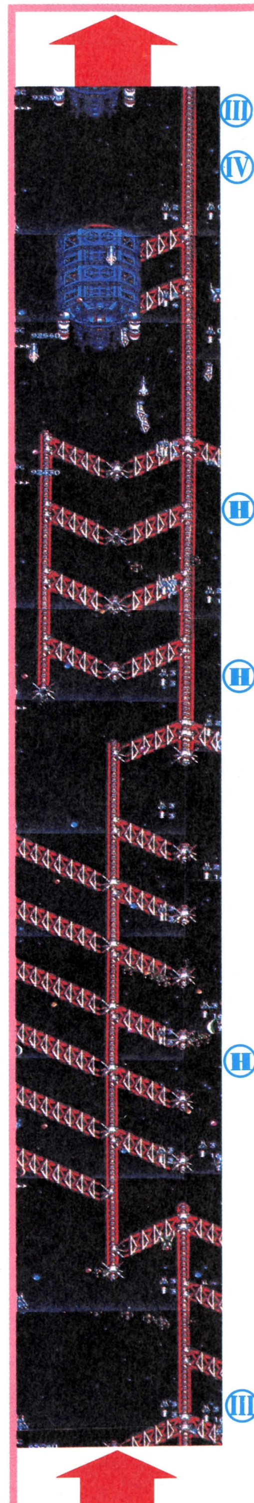


ここらへんまでくると、敵の攻撃がかなりきつくなってくるぞ。地上の敵をさっさとやっつけて、空中の敵の動きに気をつけよう。ボムは前方の敵しか倒せないから、早めに撃っておくことだ。Ⓢ（シールド）を取っておくとラクに進めるぞ。

地上の砲台が増える



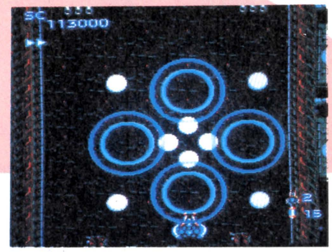
このへんから、地上の砲台がずーっと規則的に並んでいる。位置をおぼえておいて、すぐにつぶしてしまおう。アイテムを取って、貫通力のあるⅡ（ディスラプト・ウェーブ）やⅢ（フィールド・サンダー）を装備していればずいぶん有利だぞ。

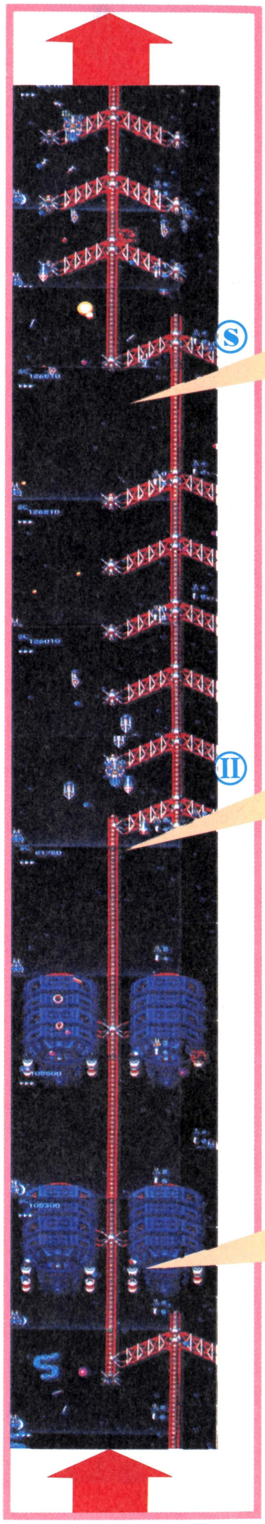


ガンヘッド攻略アドバイス

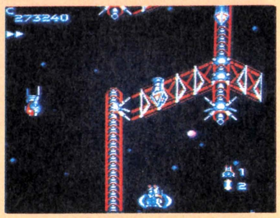
パワーアップ武器とパワーアップアイテムの組み合わせ方は何通りもあるけど、どの組み合わせでもそれなりに有効なのが、この『ガンヘッド』の良心的なところ。とはいっても、Ⅲ（フィールド・サンダー）とⒻ（フル・ファイヤー）の組み合わせなどは、場所によっては使いづらい。いろいろ試してみよう。Ⅳはレベルが低いうちはあまり効果がないので、最初のうちはⅡやⅢなどを使って、レベルが上がったらⅣ（防御中心の武器）を取るのもいいだろう。ボムはどんな場面でもたいてい有効だから、危なくなったら惜しまずに使おう。その場合、パワーアップアイテム（文字アイテム）を取って、ボムの数を増やすことも忘れずに。

How to WIN





目まぐるしい攻撃



ここから中ボスまで、敵の攻撃がいちだんと激しくなるのだ。十分にパワーアップしておくか、あるいはボムを連発してもいいと思う。AREA-2の中ボスはあまり強くないから、ボムがなくても倒すのは難しくないぞ。

ミスせずに進むこと

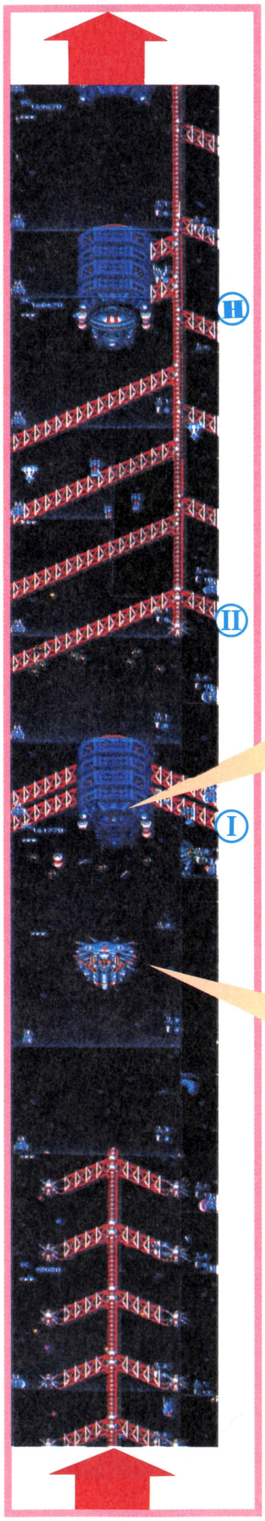


特にきびしい攻撃でもないから、ミスをしないように慎重に進んでいこう。このゲームは、攻撃の激しい場所と、そうでない場所がはっきり分かれているから、ひと息つく余裕があるのだ。ノーマル装備で中ボスと戦うのはやっぱりツライ。

発射台の砲台に注意



戦闘機の発射台についている砲台からバラバラと弾が降ってくる。この流れ弾にやられることがあるから、あわてずに進もう。空中の敵の攻撃はさほどでもないので、パワーアップしていれば、まずやられることはないと思うが。



BOSS ビッグボルゴ



両足を開いたときにビームを放ってくる。Ⓗ（ホーミング・ミサイル）を装備していれば楽勝だ。タイミングよくボムを撃つのも効果がある。

ロボットが動き出す

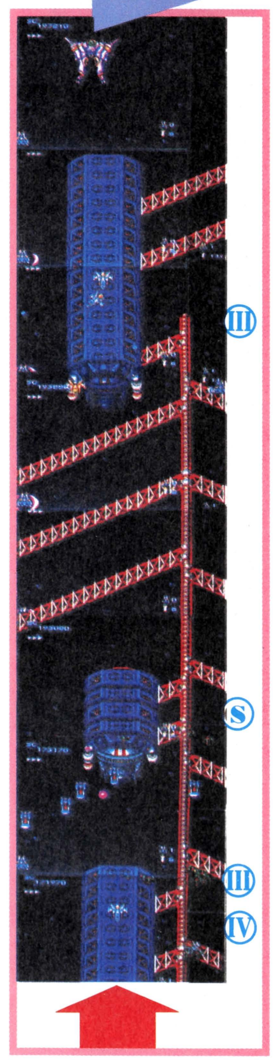


戦闘機の発射台の手前に、丸い形をしたロボットがいる。これがいきなり動き出してプレイヤーを驚かすんだ。動きは速くないから、ビーム砲で破壊する余裕は十分ある。ビームを撃つ手を休めないでガンガン突き進め！

中ボスは弱いヤツ

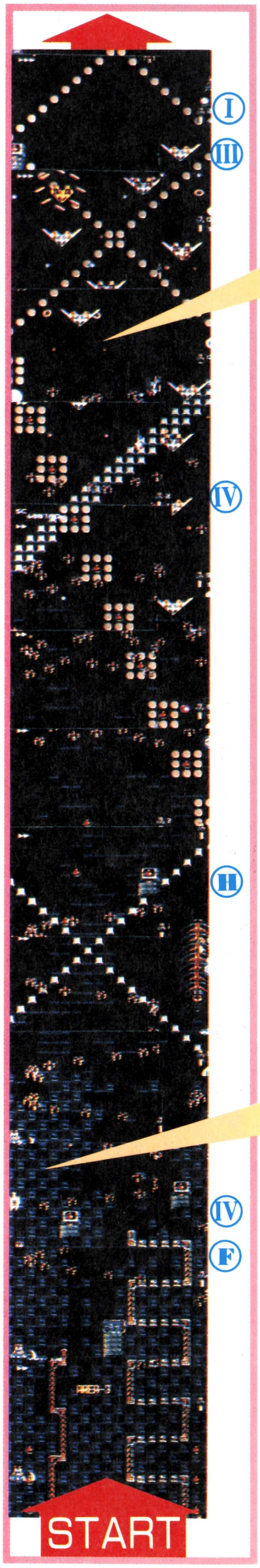


この中ボスの名前は「ラブル」。真下に向かってビームを放ってくるが、間隔がかなり長いから、危険は少ない。左右に移動しながら攻撃しよう。ⅡやⅢを装備していて、レベルが高ければ楽勝だ。ボムを撃てばさらに楽勝。スピードは3がちょうどいいだろう。



いよいよ手強くなってきた！
AREA-3

AREA-1と2、ラクにクリアしたぜ！　というキミも、ここではちょっとアセるはず。敵の攻撃の激しさといい、バンバン飛び出すジェル（レベルアップアイテム）といい、このド派手さは、いままでのシューティングではお目にかかれなかった。



エイがビュンビュン



AREA-2でも登場した、エイみたいな顔（？）をした敵キャラが、集団でリング状の弾を撃ってくる。すばやく倒してしまおう。武器がパワーアップしていれば、なんとかやっつけられるはずだ。ボムを撃てば楽勝だけど、ここで使っちゃうのはちょっともったいないかな。

ビシバシ攻めてくる

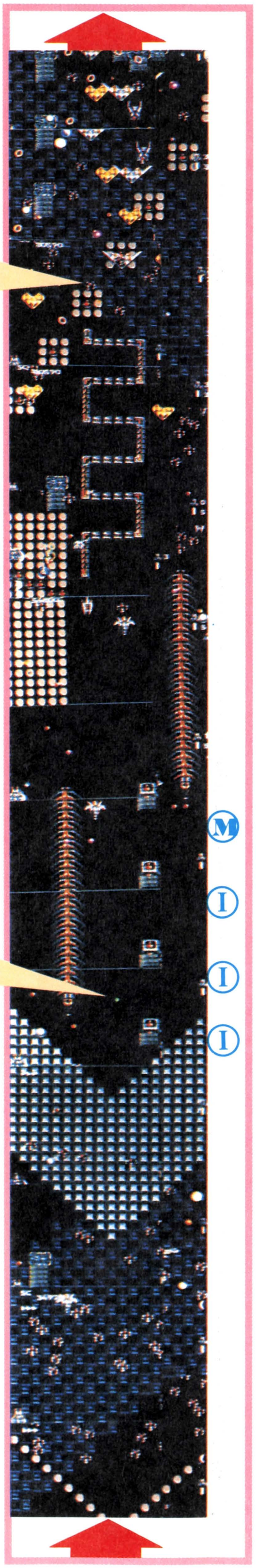


このあたりまでくると、ザコキャラがドドーッと集団で出現してくるので、かなりキツイ。気を抜いてる余裕は全然ないぞ。だけどパワーアップアイテム（文字アイテム）もバンバン出てくるので、ボムの数を増やすために取りまくっておくのもひとつの手じゃないかな。

いきなりビームを！



ここには、突然画面に現れて、ビームみたいな弾をいきなり撃ってくるいやな敵キャラがいる。ここにくる前に、十分パワーアップしておいて、先に撃ち落としてしまうのがいいだろう。相手の動きをじっくり見ているヒマはないから、とにかく連射しておくこと。



最大レベルへパワーアップ



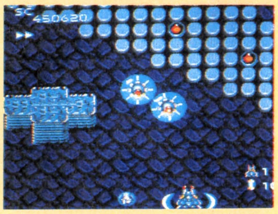
敵の攻撃がますますきびしくなっているが、順調にいけばこのあたりでは最大レベルぐらいまでパワーアップしているはずだから、ビーム砲だけで、何とかしのげるだろう。ボムはムダ使いはせずに、このあと出現する敵のために取っておいたほうがいいと思う。

にょきっと生える…

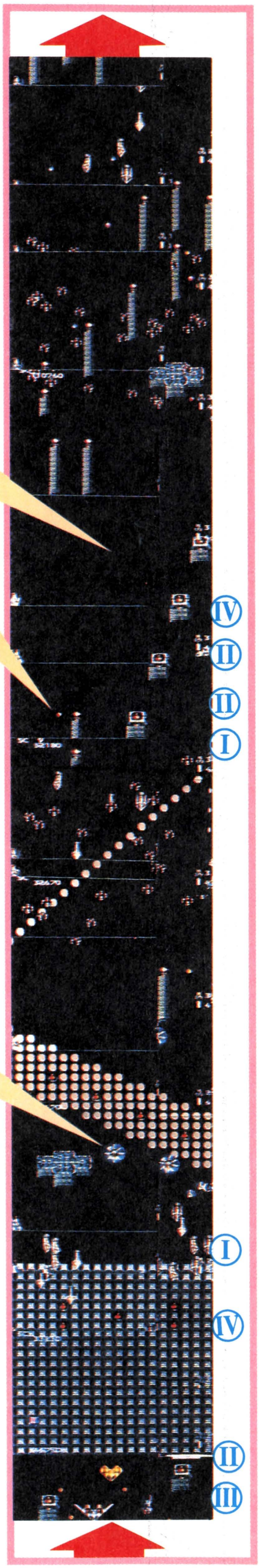


このあたりからしばらくのあいだ、近づくと、ビューンと伸びる奇妙な敵キャラが、いっぱい地面に生えて（？）いる。こいつを撃つとジェルがごそっと手に入る。なかなか役に立つヤツで、攻撃力もあまりないけど、伸びきった状態から弾を撃ってくるので注意しよう。

強力な敵が出現

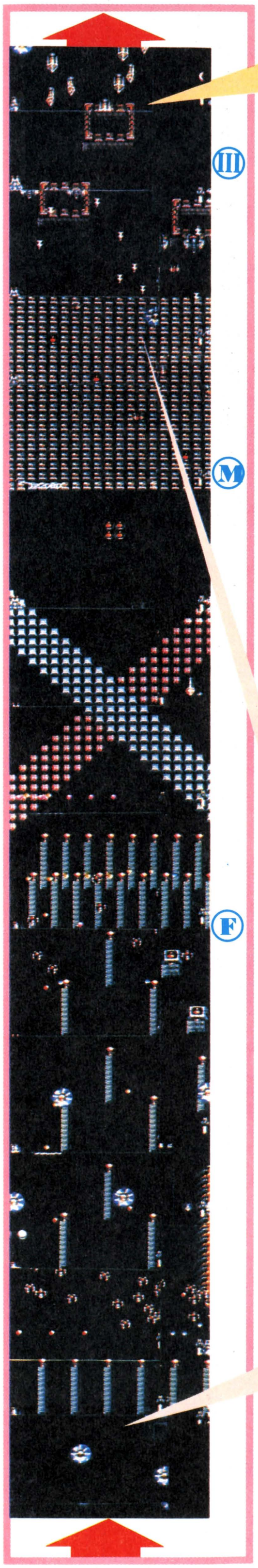


いよいよ、強い敵キャラが出現する。丸っこいヤツで、円を描くように動くのでよけにくいうえ、メチャクチャ硬い（パワーアップしていれば倒せるけど）ので、ボムを使ったほうがいいだろう。ただし、こいつらはこのあとも何回か出てくるから、ボムを使い果たさないように。



★目標得点

約230000点



かなりの難関だが



弾も撃たずに集団で落ちてくるヤツと、あの丸っこい硬いヤツと、ミサイルをぶちまけるヤツが入れかわりで出てくるうっとうしい場所だ。

BOSS バジアグレート



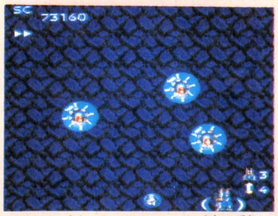
このエリアでいちばん弱い(?)のがこのボスキャラ。子グモをバラバラとはきだしてくるが、パワーアップしていればどうってことはない。

ミサイルが雨あられ

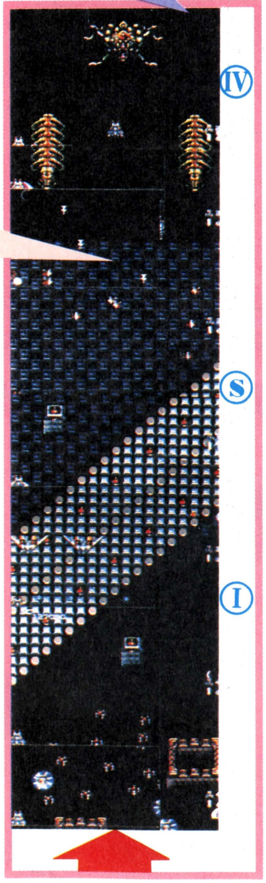


このあたりでは、ミサイルを画面いっぱいにぶちまける、いやらしい敵キャラが登場。パワーアップした武器で、早めにやっつけよう。

何とか逃げ切れ！



例の、丸っこくてやたら硬い敵キャラがまたも現れる。ここを過ぎればジェルの山があるから、なんとかがんばろう。よけるのがうまいキミならなんとかなるはず。Ⓢ（シールド）を装備していれば、かなりラク。



How to WIN

先取り紹介
AREA-4~8

AREA-4以降は、さらにブキミで手強くなっていく。そして、各エリアのボスキャラが総登場する、AREA-9の難度はナミじゃないぞ！ 次号でくわしく攻略する4〜8のエリアの画面を紹介しよう。ユニークなエリアばっかりだ。



⬆細胞の中のような、ブキミだけど美しいエリアなんだ。ボスキャラにもドギモを抜かれるぞ！



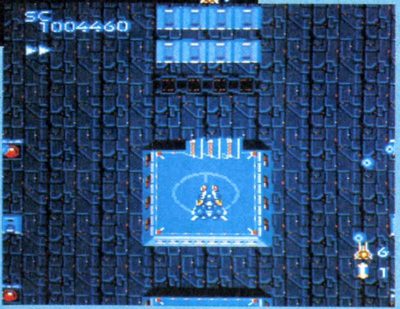
⬆ピラミッドが襲ってくるユニークな面。モアイ像も登場する。このあたりから難度がグンと上がる。



➡宇宙空間を所せましと飛び回る敵キャラのスピードにビックリ！ 背景の、巨大な浮遊岩もリアルですごい迫力だ。



⬇このエリアの攻撃はメチャクチャきびしい。スピード感に圧倒されてしまう。わずかなスキも許されない！



⬆巨大なシャボン玉がガンヘッドに襲いかかる！ こんなユニークな敵キャラは、初めて見た。グラフィックの美しさにも感動するぞ！



次号でAREA-4~8を徹底攻略!! お楽しみに

マップをどっさり大公開!!

弁慶外伝

時は鎌倉時代。戦乱の世が過ぎ去り、平和をとり戻したはずの日本に、怖ろしい魔物がはびこり始めた。このままでは日本は、魔界のヤツらに占領されてしまう！



サン電子／発売日未定／価格未定

日本を舞台にした、和風味のRPG

このゲームのいちばんの特徴は、ゲームの舞台が、鎌倉時代の日本だということ。しかも、弁慶をはじめとして、源頼朝、義経など、歴史上の実在人物が何人も登場する。かなりこだわりを感じさせる和風RPGなのだ。主人公は、鬼若という青年。この鬼若が、魔物と戦いながら、自分の出生の秘密を探っていく、というのがこのゲームのお話。奇想天外なストーリーや、迫力の戦闘シーンなど、見どころがいっぱい。RPGファンなら絶対に見逃せないぞ！



⬆おコトが魔物にさらわれた。法眼は、鬼若におコトを助けるように命じた。



➡魔物の出現は、義経のたたりだという人もいるが…。

キャラクター紹介

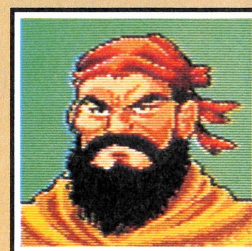
鬼若は、旅をしながら心強い仲間たちと出会う。そして、4人で力を合わせて魔物と戦うのだ。

鬼若



赤ん坊のとき、林省寺という寺に捨てられていたが、その寺の高僧、法眼によって育てられた。普通の子供の倍の早さで成長した。出生の秘密を探る旅に出る。

三郎



日光に岩をかまえる義賊"かすみの一味"の頭領。魔物たちがつけ狙う、霊光石を持っている。無口で、怖そうな男だが、いざとなったら頼りになる。

沙夜香



出羽三山の山奥にある、岩山に囲まれた、女性だけが修行にはげむ神社に住む巫女。霊力が強く、すばらしい法術の使い手だが、腕力は、からきし弱い。

弁慶



岩手にある、呪殺界に眠っている。目覚めさせれば、心強い味方になってくれる。力が強く、心も温かい。鬼若にとっては、あこがれの存在でもある。

本宮ひろ志のオリジナルデザインキャラ

鬼若や弁慶などの主要キャラはもちろん、戦闘シーンに登場するブキミな魔物たちのキャラクターデザインは、「雲にのる」、「赤龍王」などの作品で知られる人気マンガ家、本宮ひろ志先生が担当している。右にあげた例は、まだまだほんの序の口。飛び出さんばかりの迫力の魔物たちが、キミのどギモを抜くぞ！



⬆敵と遭遇した場所によって、背景のグラフィックもさまざまに変化する。



ゲーム序盤の

関東地方のマップ大公開！

このゲームのマップは、日本地図そのまま。関東地方もご覧の通りなのだ！



ものがたり

出生の秘密を探るため鬼若は旅に出る！

ある日、「九十九村」に住む少女、おコトが、魔物によって房総半島にある「岬の塔」に連れ去られた。「林省寺」の法眼は、鬼若におコトを助け出すように命じた。岬の塔にたどりついた鬼若は、邪術師を倒し、おコトを救出した。林省寺に戻った鬼若は、法眼から、自分が捨て子だったことを聞かされ、出生の秘密を自分の手で探るように命じられる。

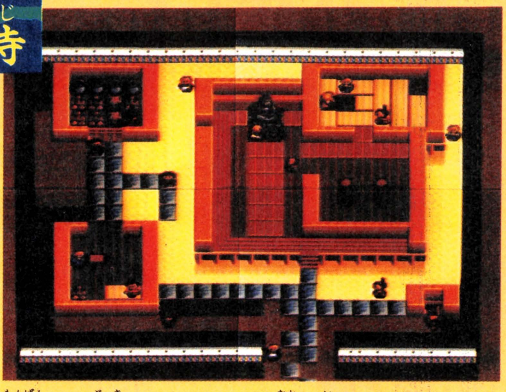
旅に出た鬼若は、鎌倉の都で、かすみの一味という義賊の噂を耳にし、日光にある「かすみの一味の砦」を目指した。だが、頭領の三郎は、霊光石を盗みだした助五朗を追って陸前の国へ向かったあとだった。鬼若は、三郎を追って、陸前へ向かった…。

マップ上の場所は…

1. 林省寺
2. 九十九村
3. 岬の塔
4. 鎌倉の都
5. 砦
6. 陸前の都
7. 関所

関東地方の都や村のマップをバッチリ大公開！

1 林省寺



ゲームの出発点、林省寺。おコトがさらわれたという知らせを聞いた法眼が、鬼若に命じて救出に向かわせるところから物語が始まる。出発の前に、左上の倉庫へいって、門番から武器と防具をもらっておこう。丸腰では、魔物と戦えないぞ。また、右下に地下へ通じる階段があるけれど、門番がいて、中に入れてもらえない。ちょっと気になるけれど、最初の段階では入ることができない。まずは、おコトの救出に向かおう。

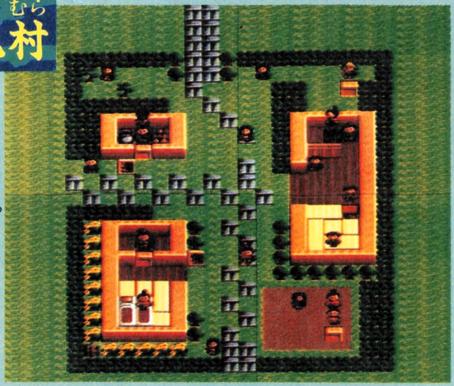


⬆倉庫の門番に話しかけると、武器と防具を手渡してくれる。装備するのを忘れずに。



⬆地下への階段。下に何があるのか気になるけれど、門番が通してくれない。

2 九十九村



さらわれたおコトが住んでいた、小さな村。林省寺のすぐ近くにある。ここには宿屋も道具屋もあるので、はじめのうちは、この村の近くをウロウロして、レベルアップし、装備を整えよう。

村人のなかには、鬼若のことを「鬼っこ」とひやかす者もいる。鬼若が、村の子供の倍の早さで成長したことを変に思っているのだろう。いったい鬼若には、どんな秘密があるのだろうか…。



⬆村の入口にいる女の人に話しかけると、岬の塔への行き方を教えてくれる。レベルを上げてから塔をめざそう。



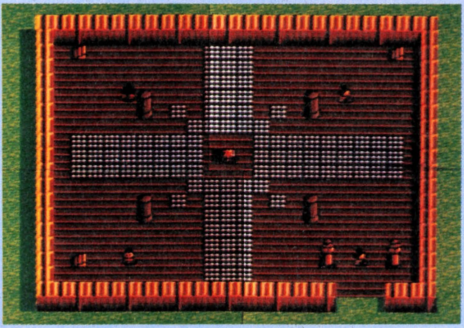
⬆鬼若は、村の子供たちに比べて、成長するのが速かったという。鬼若の体には、何か秘密がありそうだ。

3 岬の塔

房総半島の先端にある岬の塔。ここに、おコトが捕らえられているのだ。塔は3階建てで、内部は迷路になっている。最上階にいる邪術師を倒せば、おコトを助け出すことができるが、なかなか手ごわい相手なので、気帰の法術（体力回復）が使えるようになってから挑戦しよう。なお、2階、3階から、塔の外へ飛び降りることも可能だ。



⬆「お前の体には、魔界の血が…」。邪術師の残したことばは事実なのだろうか？

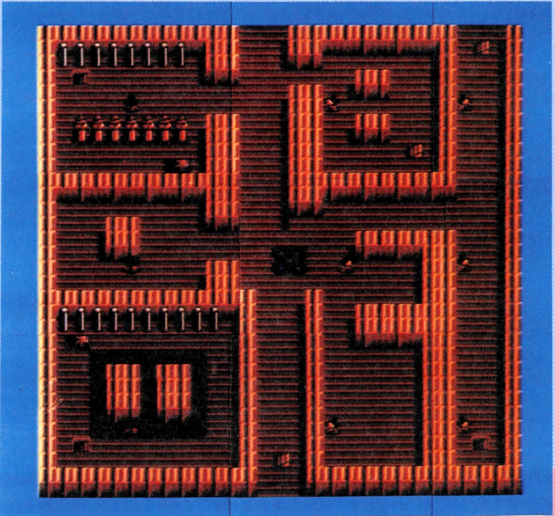


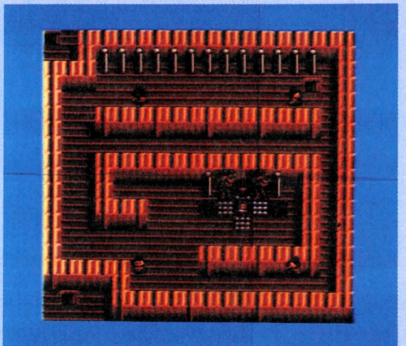
1階

⬆中央に置いてある宝箱の中には、薬が入っている。とっておこう。

2階

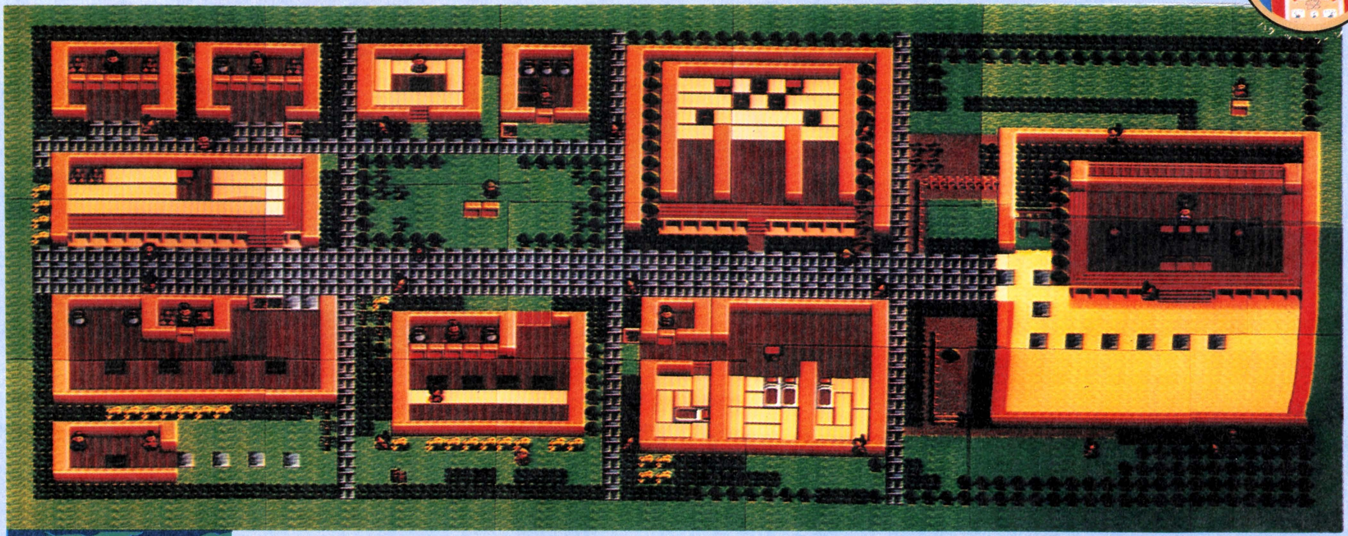
⬇2階は広い。ということは、敵と出くわす可能性が高い。薬は多めに買いこんでおこう。





3階

⬅この階に、邪術師とおコトがいる。邪術師に話しかければ戦闘開始だ。体力回復してから挑め！



4 鎌倉の都

林省寺の西に、ひときわ大きな都がある。そこが鎌倉だ。ここで聞ける重要な話といえば、まず、〝かすみの一味〟の砦の場所に関する情報。それから、恐山のふもとに、目に見えない「隠れ重塔」という塔があるという情報だ。ほかにも、居酒屋にいる情報屋に金を払えば、話を聞き出すことができるぞ。〝かすみの一味〟の砦を目指すなら、この付近の魔物を倒して、経験値とお金をかせぎ、しっかりレベルを上げて、装備を固めてからにしたほうがいい。砦までの道のりは、かなり長く、険しいぞ。



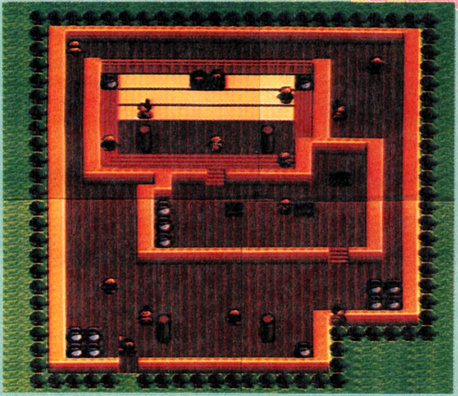
⬆恐山のふもとにあるという「隠れ重塔」。なにやら重大な秘密が隠されていそうな気がする。

5 砦

鎌倉の都のずっと北、山の奥深くに〝かすみの一味〟の砦がある。かつて〝かすみの一味〟は、人びとを苦しめる山賊だったが、頭領が三郎という男に代わってからは、魔物と勇敢に戦っていた。ところが、前の頭領の助五郎は、これを良く思わず、三郎が大切にしていた霊光石を盗んで逃げてしまった。三郎は、霊光石を取り返すため、助五郎を追ったのであった。



⬆〝かすみの一味〟の頭領だった助五郎は、新しい頭領、三郎が大切にしていた霊光石を盗み出して逃げた。

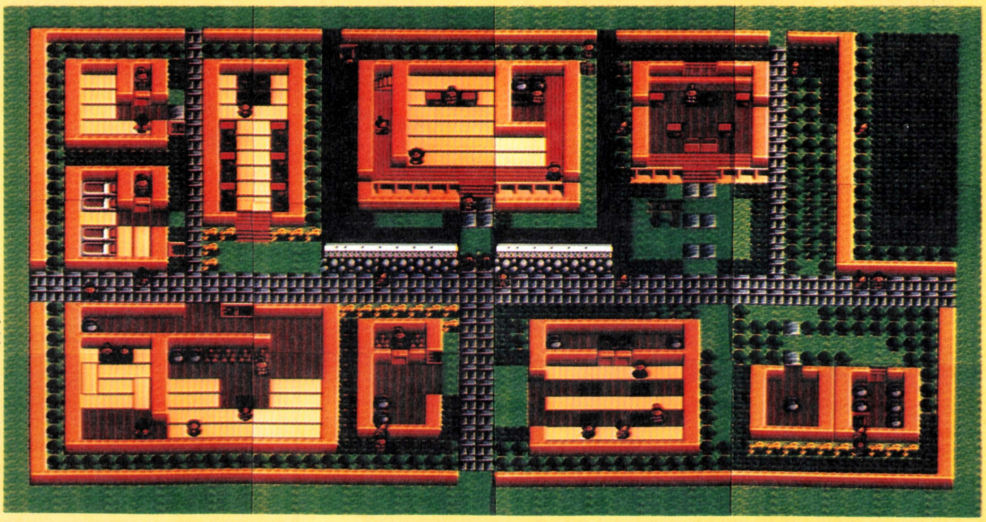


6 陸前の都

林省寺のずっと北にある陸前の都。ここには、源義経の従者だった金売り吉次が店を構えている。この都の殿様は、宝物を集めるのが好きで、ご禁制の品まで持っているというウワサがあるが…。



⬅金屋の主人、金売り吉次は、かつて源義経の従者をしていたという。



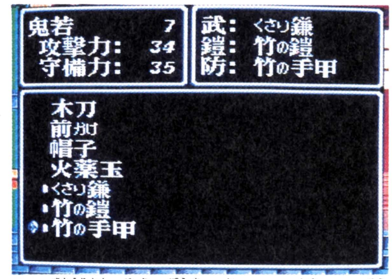
戦闘シーンの迫力に圧倒される！

このゲームの見どころは、なんといっても、本宮キャラがドーンと登場する戦闘シーンだ。戦闘のシステムは、コマンド入力型。アクション要素がないので、誰がプレイしても、レベルさえ上がれば、どんな強敵とでも互角にわたりあえる。逆に、レベルが低いうちは、あまり遠くへ行かないようにしよう。

戦いの基本は、状況に応じて、武器や法術、そして道具をうまく使い分けることだ。また、仲間がいるときは、各キャラクターの特性を考慮にいれて戦うようにしよう（たとえば沙夜香なら、武器による攻撃より、法術による攻撃のほうが有効だぞ）。



⬆コマンドは４つ。肉弾戦をするか、法術で戦うか、作戦をたてて、効率よく敵を倒そう。



⬆より強力な武器や防具を買ったら、忘れずに装備しよう。装備しなければ、なんの意味もないぞ。

さまざまな「法術」を使いこなせ！

ほかのRPGでいうところの「魔法」にあたるのが、この「法術」だ。魔法と同じく、さまざまな効果の法術があり、大きく分類すると、「回復の法術」、「攻撃の法術」、「防御の法術」の３種類に分けられる。法術を使うと、画面がフラッシュしたりして、視覚的にも楽しませてくれる（とくに攻撃の法術はスゴいぞ！）。

法術を使うと「法力」が消費される。強力な威力を発揮するほど多くの法力を消費し、法力が不足していると、法術を使うことができない。長い旅になりそうなときは、法力を節約しよう。法力は、宿屋で休むと回復するぞ。



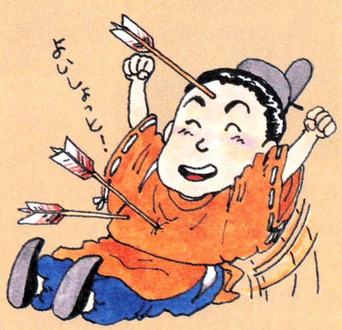
⬆思わず目を見張る、ハデな演出がゲームの雰囲気をよりいっそう盛り上げる。



⬆キャラのレベルが上がるにつれて、新しい法術をおぼえていくのだ。

回復の法術

戦闘で受けたダメージを回復したり、毒の治療をしたり、死んでしまった仲間を生き返らせたりする。どんなときでも、回復の法術を使うだけの法力は残しておこう。死んでしまっては意味がないからね。



気　帰	誰か一人の体力を回復
気回帰	全員の体力を回復
気概転	全員の体力を完全に回復
転　生	死んだ仲間を生き返らせる
苦　解	体内の毒を消し去る

攻撃の法術

衝撃波、雷撃、火炎、冷気、光の矢などによって、敵キャラにダメージをあたえる。敵の種類によって、どんな攻撃法がもっとも有効か考えて法術を使うようにしないと、ムダな法力を消費することになるぞ。



魔　破	衝撃波によって攻撃する
放　雷	雷撃によって攻撃する
冷　鎖	冷気で敵を凍らせてしまう
軌　炎	火炎を操り、敵を攻撃する
光指放	指先から、光の矢を放つ

防御の法術

一時的に、味方の攻撃力や防御力をアップさせるものや、敵の法術を封じたり、敵を眠らせたりする法術。戦闘を有利なものにするための、戦闘補助の法術ともいえるだろう。地味だが、なくてはならないものだ。



封　呪	敵の法術を封じてしまう
灼　解	敵からかけられた法術を解く
操思乱	敵を混乱させ、同士討ちさせる
緩攻止	一時的に味方の防御力を上げる
豪　昇	一時的に味方の攻撃力を上げる

 イラスト／杉山真理

不思議な力を持つ「道具」の数かず

道具は大きく分けると、道具屋で買えるものと買えないものに分類される。道具屋で買えるものは、薬や解毒剤など、旅の必需品ばかり。底をつかないように、常に注意していないと、いざというときに困るぞ。その一方、道具屋で買えないものは、ゲームクリアに欠かせない重要なアイテムや、特殊な力を秘めたアイテムであることが多い。どのアイテムがどんな効力を持っているか、人びとの話の中に、ヒントが隠されていることがあるので、チェックを忘れないようにしよう。

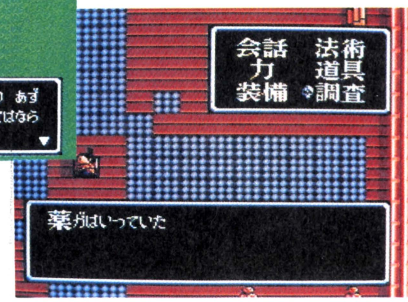


←道具屋で買えるアイテムは、旅の途中で役立つものばかり。



↑ゲームの進行に関わる重要なアイテムについての情報は、絶対に聞きもらさないように。

↓塔や洞くつなど、迷宮の中にある宝箱の中には、役に立つアイテムや、重要なアイテムが入っていることが多い。



武器と防具、および装備できるキャラのリスト

武器リスト

名称	鬼若	三郎	沙夜香	弁慶
木刀	○	×	×	×
六角杖	○	×	×	×
槍	○	○	○	×
鞭	○	○	×	×
剣	○	○	○	×
双刃の槍	○	○	×	×
鋼鉄の角杖	○	○	×	○
斬魔刀	×	○	×	×
鋼鉄のなぎなた	×	×	×	○
超合金ヨーヨー	×	×	○	×
くさり鎌	○	○	×	×

名称	鬼若	三郎	沙夜香	弁慶
退魔の剣	○	×	×	×
龍の尾	×	×	○	×
くさり斧	×	○	×	○
極破の剣	○	×	×	×
究極のなぎなた	×	×	×	○
なぎなた	×	×	×	○
爆烈雷	×	○	×	×
太陽の杖	×	×	○	×
青龍刀	×	○	×	×
鬼留の剣	○	×	×	×
火薬玉	×	○	×	×

防具リスト

名称	鬼若	三郎	沙夜香	弁慶
服	○	○	○	○
手甲	○	○	×	×
帽子	○	×	×	×
前かけ	○	×	○	×
法衣	○	○	×	×
羽衣	×	×	○	×
くさりかたびら	×	○	×	○
戦闘服	○	×	×	×
魔よけの羽衣	×	×	○	×
竹の鎧	○	×	×	×
竹の手甲	○	×	×	×

名称	鬼若	三郎	沙夜香	弁慶
鉄の鎧	○	○	×	○
鉄の手甲	○	○	×	○
鉄兜	×	○	×	○
七色の肩かけ	×	×	○	×
守りの頭巾	×	×	○	×
ダンテの腕輪	×	×	○	×
封魔の腕輪	×	○	×	×
光の法衣	○	×	×	○
光の羽衣	×	×	○	×
絹の肩かけ	×	×	○	×
賢者の頭巾	○	×	×	×

地球に平和をとり戻すため、速攻進攻で行け!!

HYPER DYNE SIDE ARMS



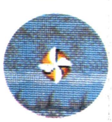
NECアベニュー／7月14日発売／¥5,400（税別）

さあ、今月はさっそく5面までを攻め落としてみよう。いきなりかかるとめちゃハードなゲームだから、戦略を立てて攻略するのが重要だ！

まずはプレイヤーの装備をチェックしようぜ!!

武器には、パワーアップする右の4種類と、強力だけどパワーアップしない"AUTO"2種類がある。やられてしまうと、そのとき使用中だった武器はなくなってしまうので要注意だ。状況と好みに合わせて、的確な選択を！

AUTOはこうなる



弥七



➡ボタンを押しっぱなしで、前方に弾を高速で連射できる。





佐吉

⬅こちらは上下と前方の3方向。一度とるとやられるまでこのまま。

パワーアップするとこうなるぞ!!



オススメは？

もっとも使いやすいのは、3WAY。前方を広くカバーできるのでオススメだ。AUTOもかなり楽。S.G.は最強にしないと、効果が薄いヨ。

隠れキャラをさがせ!

マップ上にマークのある所を撃つと、右のような隠れキャラが出るヨ。右の名前の横のマークを目じるしにしてくれ。

ウシ♣



⬅なんと一万点。これは貴重。

イチゴ♥



⬅3000点。『ソンソンII』で出た。

たる♦



⬅3000点。数個まとまっている。

モビちゃん♠



⬅これがうわさの1UP。

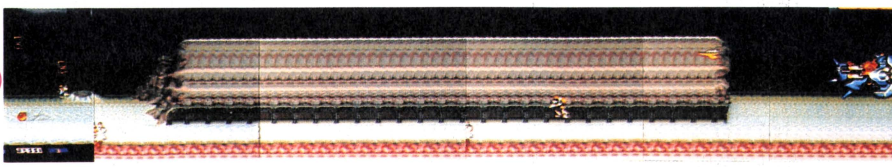
How to WIN

マップ攻略が上達の早道！

STAGE 1 ステージ 異常気象で水没した大都市での開戦！

START





GOAL

1面といっても、油断はならない。確実に装備をそろえて、パワーアップしていくのが先決だ。

まずは3WAY、AUTOが最優先。あとは好みの順でいいだろう。マップの中間あたりのガケっぷちに出現する合体POWは、忘れずにとろう。

上方から降ってくるモビルスーツ・「ザク」に体当たりされないように注意してくれ。

ザコをなめるな



➡「フラッシュB」は必ずPowを持っている。逃さず撃って、サクサクと回収しよう。



⬅水中から出現する「ズゴックA」。湖があればまずこいつがいると思っていい。

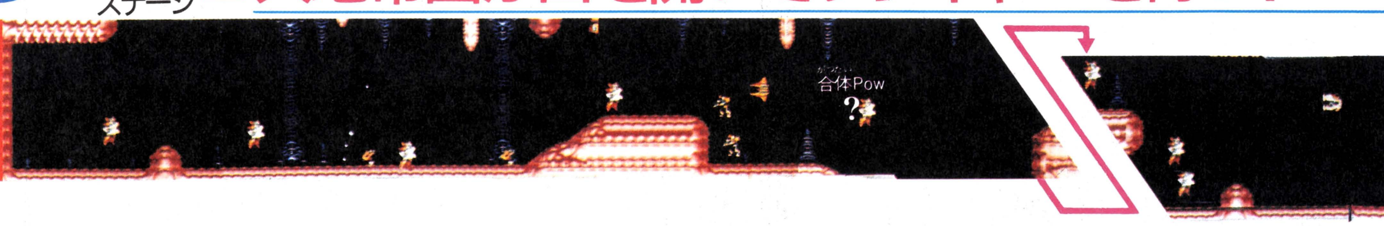
まずはパワーアップ！



⬆まずは3WAYかAUTO。Powはこの面のうちに3つとって、最高速まで上げておこう。画面中にいつまでも残しておくと、自分の弾の障害物になるゾ！

STAGE 2 ステージ 大地帝国が口を開いてプレイヤーを待つ！

START





GOAL

1面のボスを倒すと、地下への入口がポッカリと開く。

上下の撃ちにくい場所から、敵がしつこく弾を撃ってくる。こんな場所ではなんといっても3WAYに限る。出現の時期と場所を覚えて、先手必勝で倒すべし。

上から降ってくるミサイルは、あらかじめ画面の上方で待って、撃ってやるといい。

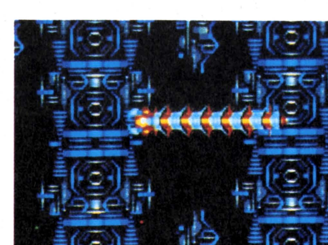
要注意キャラ

センチピード

プレイヤーをしつこく追い回し、頭以外の部分はいかなる攻撃をも受けつけない。

攻略のしかたとしては、円を描きながら誘導し、徹底的に頭を撃ちまくることだ。

他の敵が来たときは、それを避けて動くかたちで調整しながら攻めよう。



⬅あせらず誘導……っていっても、速いんだよねこいつ！

STAGE 3 ステージ

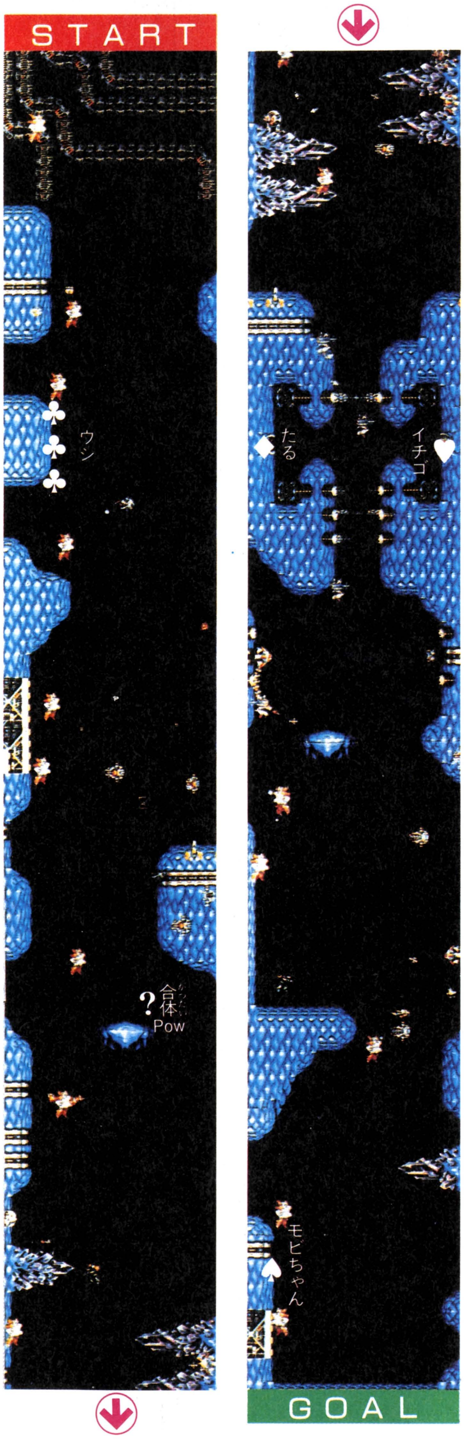
メカと一体化する有機細胞の狭い壁!!

縦スクロールで下がっていく面。行動範囲の限られた狭い地形の中を、敵や敵弾が降りそそいでくるハードな面だ。画面の上や下にいると敵の体当たりをくらいやすいので、中央でかまえていると比較的安全だよ。

壁にくっついている砲台「スレイヤー」やロケットパンチを撃ってくる「タートル」は強敵。早めに破壊しないとドツボにハマるぞ。

また、開閉するシャッターは、画面のいちばん上にいると大丈夫。通過するついでに、破壊してしまうのもお忘れなく。

敵の出現ポイントを確実に押さえよう!!



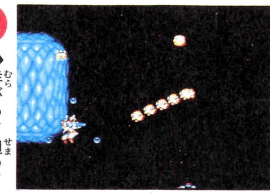
●こんなのとりに行く?



⬆シャッターの横の両端を撃つと、こんなものが。でも、とりに行くのには勇気がいる!?

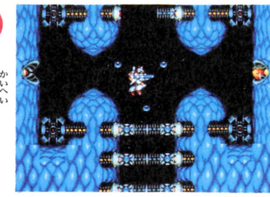
ここでひっかかる!

その1



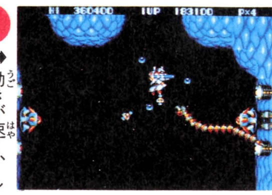
➡群がって迫ってくる「モヒカン」。出現時期と場所を覚えなければ、対処に苦しむ場面だ。

その2



➡開閉するシャッターは、撃ちながら通過しよう。1つ破壊すると500点だ。

その3



➡動きが速く、しかも長い「センチピードB」。処理にあわてると、こいつの思うツボだ。

★ボスは性格を知ればコワくない!!

●難しい敵はいない!?

5面までのボスは3種類。このうち、タルタロスとフレイダーマウスは、攻撃パターンが同じなので、あわてる必要はない。ギガイアはそれぞれパターンが変わる。

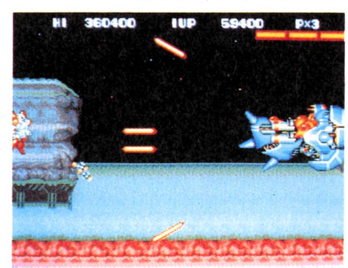
●M.B.L.で速攻だぜ!

ボスに共通して有効な武器は、M.B.L.だ。破壊力が段チガイなので、一気にカタがつくぞ! パワーアップしておけばカンペキ。

ホーミングミサイルがにがてな人は、S.G.というのも安全策。守りにはコレだ。

タルタロス(1面)

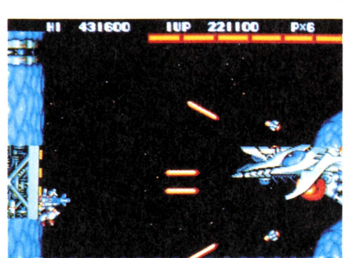
一定間隔で3WAYのレーザーと、ホーミングミサイルを2発出してくる。ホーミングミサイルを撃ち消しながら攻めよう。



⬅ホーミングとレーザーのタイミングに注意していれば楽勝!

フレイダーマウス(3・5面)

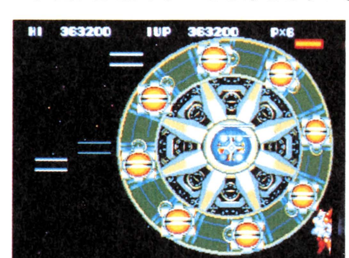
耐久力があるのと、移動スピードが速いことを除いては、タルタロスと同じ。相手の動きにほんろうされないことだ。



⬅画面の上下端で引きつけすぎて、レーザーの直撃をくらうなよ!

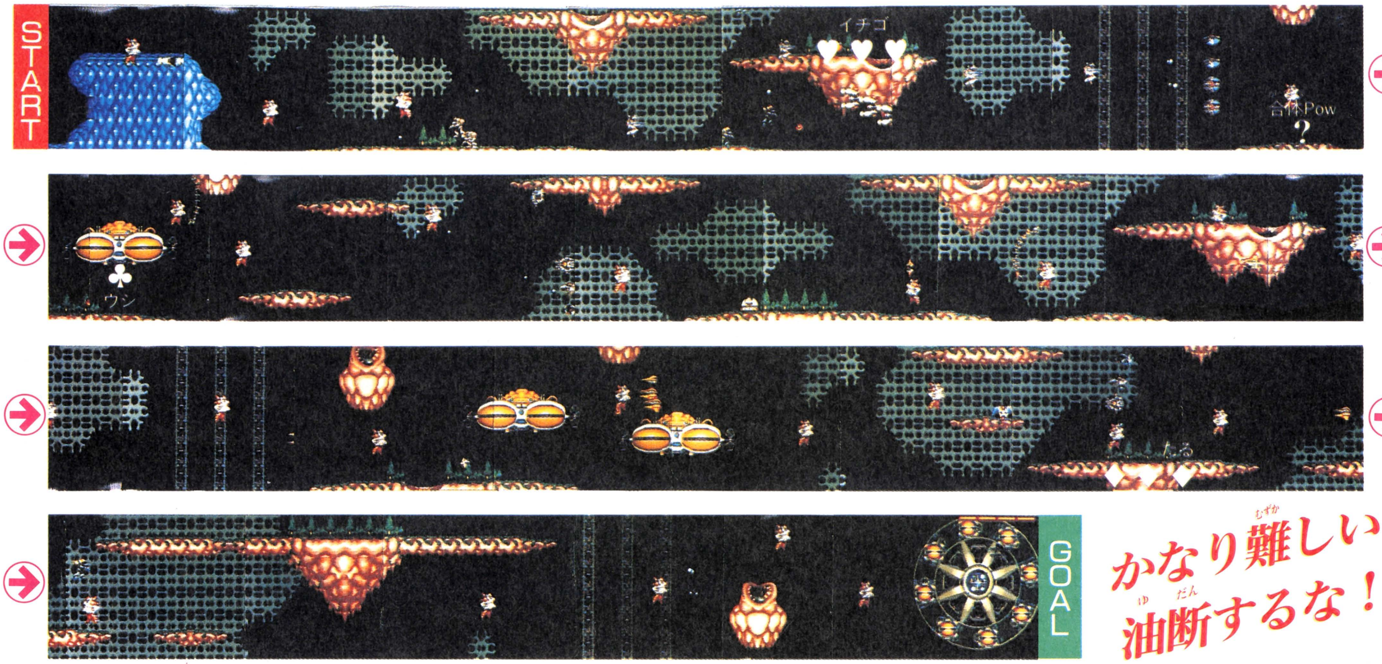
ギガイア(2・4面)

中心部のコアが弱点。2面のギガイアは通常弾で、5面はレーザーで攻撃してくる。回転が速くなってもあせらずに。



⬅4面に限って、写真のような安全地帯がある。あとは3WAYで。

STAGE 4 ステージ 岩石浮遊地帯は、ひたすらに長い！



かなり難しいぞ 油断するな！

他の面の2倍近くのマップを誇る、長い面。

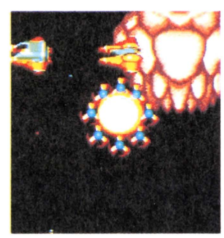
この面でのポイントは、障害物をうまく利用して、敵の攻撃をさえぎること。ザクが大量に出現するので、上下に分かれているシーンは下を通っていったほうが無難だ。

敵数は多く、攻撃も激しい。オーバーアクションは避けて、慎重に進もう。

重要キャラ

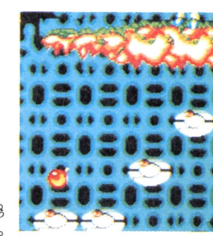
アパッチ

カプセルから飛び出し、回転しながら弾を撃ち、さらにプレイヤーに向かって特攻をかけてくる。カプセルを手早く撃って処理してしまおう。

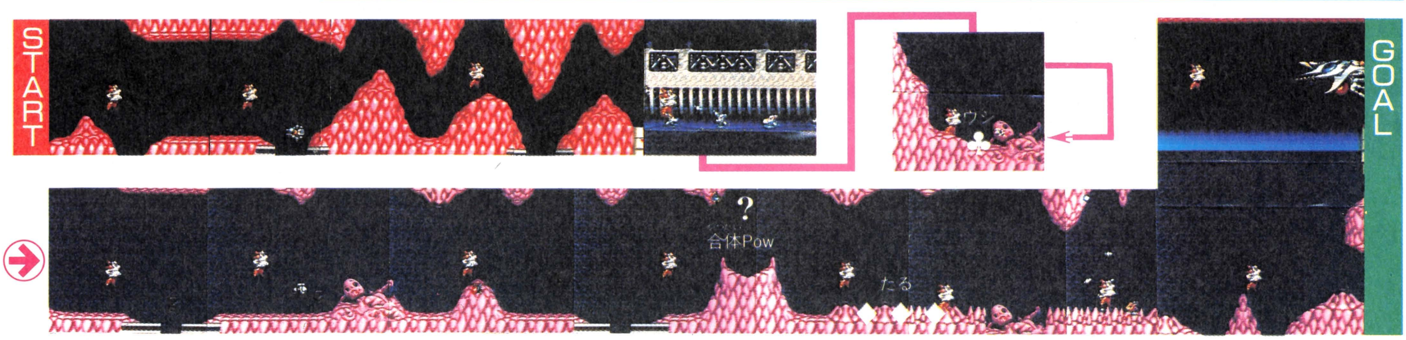


コマンチ

5機編隊で点滅しながら出現し（このとき当たり判定はない）、さまざまなフォーメーションで高速攻撃をしかけてくる。この先の面でも多く登場。



STAGE 5 ステージ 蛇行する洞窟と大地底湖に眠れ……



4面に比べると難度は低く、少し余裕の出てくる面。隠れキャラ探しには絶好の面だ。

曲りくねった洞窟の前半と、湖に入ってからの後半、どちらも3WAYが不可欠。前半では地上を歩行する「ダック」、後半では前後から出現する「ズゴック」に注意したいね。

下の穴からは「フラッシュ」の編隊が出てくる。体当たりされないように！

前半



◀曲がりくねった洞窟。下の穴からはフラッシュが出てくるぞ！

後半



◀誘導ミサイルとセンチピード。だけど広いのでかわす余裕がある。



これでスコアアップまちがいなし！

パワーゴルフ

ゴルフゲームは、ただがむしゃらに打てばいいワケじゃない。まっすぐ遠くへ飛ばすことも、アプローチショットやパットといった小技も大切。そこで今回は、即スコアに影響するポイントを、基礎編と応用編に分けて細かくチェックしてみたぞ。

ハドソン／発売中／¥5,800(税含まず)

基礎編 まずは基本をしっかりと学んでから……

Lesson—1●自分に合った選手を選ぼう！

まず最初にやらなくちゃいけないのが、プレイする選手の選択。3人の中から選ぶわけだけど、それぞれに個性があるから、自分の実力に合った選手を選ぶことが大切になってくるんだ。

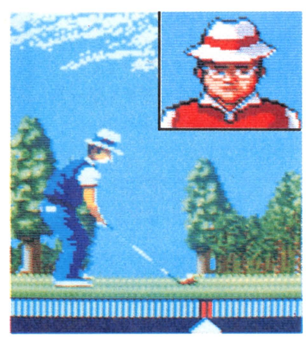
初心者だったら、女性選手から始めよう。ボールは飛ばないけれど、スイングスピードが一番遅いから、思いどおりのボールが打てるはず。このゲームでは、まっすぐにボールを打てないと、スコアアップが望めないからね。慣れたら、左下の男性選手にチャレンジしよう。右下の選手は、上級者向けの飛ばし屋だ。



⬆飛距離、スイングスピードともふつうの中級者向け選手。一番使いやすい。



⬆飛距離は短いけど、スイングスピードが遅いから初心者はこの選手で。



⬆スイングスピードが速く、操作の難しい飛ばし屋。上級者向けの選手だ。

Lesson—2●風には常に注意しよう！

このゲームでは、1打ごとに風が変わってしまう。風の計算をまちがえるとOBになったり、池ポチャになったりしやすいから、画面左上のデータは見逃すことのないようにね！



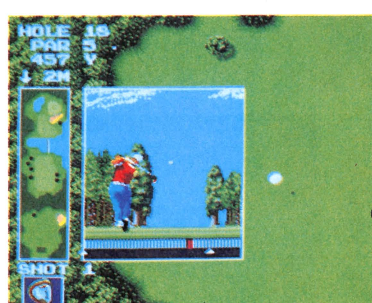


⬆2番ホールの1〜3打めの風を並べてみた。ぜんぜん違うでしょ？

Lesson—3●まっすぐ打てるように練習だ



➡タイミングがバッチリと合った完璧なショット。常にこう打てるよう練習しよう。



⬆打つ強さはよかったんだけど、インパクトのタイミングがちょっと遅れてしまった。



⬆ボールはどんどん左へと曲がっていって……あ〜あOBだ！

スイング開始、打つ強さ、インパクトと1回のショットをするのに三度ボタンを押すけれど、一番大切なのが三度めのインパクト。ちょっとでも赤い部分からはずれちゃうと、ボールにスピンがかかって、まっすぐなボールが打てないからだ。このゲームはほかのゴルフゲームよりスピンのかかりぐあいが強いから、とくに注意しよう。

Lesson 4・グリーンでは自信を持って！

いくらショットがうまくても、パットがへただったらスコアは伸びない。だから何度も何度も練習して、芝目に慣れておこう。慣れればパッと見ただけで、どの方向にどのくらいの力で打てばいいのかがわかるようになるからね。

また、パットしやすい位置にボールをオンさせることも大切。ピンそばにピタッと寄せるのがベストだけど、多少距離が残ってても芝目が簡単なところならOKだ。距離があって複雑な芝目だったら2パット狙いでいい。



⬅ボールからホールまではまっ平ら。これは1パットで沈められる。



⬇バーディーに思わずガッツポーズ！

応用編 これらのテクを覚えてスコアを縮めよう

テク・1 ボールを自在に打ち分けよう！

木の間をすり抜けたり、池をさけたりするときには、わざとボールを曲げるテクが必要になってくるぞ。その場合、曲がる分だけピンまでの距離が遠くなるから、クラブ選択には気をつけよう。また、インパクトのタイミングがいつも遅れ気味の人は、あらかじめ右方向を狙ってフックボールで攻めてみよう。



⬅目の前にじゃまな木がある。ここは木の左側を向いて……。





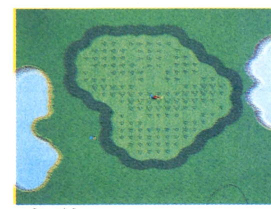
➡右に曲がるスライスボールで木の横をすり抜けたぞ！

テク・2 パターで寄せることもできる！

グリーンのそばからはサンドウェッジでピンを狙うのが普通だけど、距離が短すぎるとボタンを押すタイミングが難しいよね？ そんなときはパターで転がそう。



⬆このくらいの距離だったら、パターで寄せたほうがよさそうだ。



⬆打つ前には、ちゃんとグリーンの芝目を調べておくのを忘れずにね。

テク・3 木の下からは低いボールで！

木の前から高いボールを打つと木に当たっちゃうから、大きめのクラブを使って低いボールで攻めよう。グリーンの近くから打つときは、強さをうまく加減しないとオーバーしちゃうので注意してね。

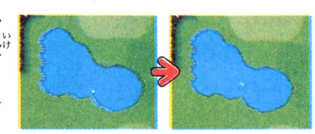


⬆4Wを使って、木の枝の下をくぐり抜けさせよう。強さには十分注意すること。

テク・4 勝負どころでは攻めのゴルフを！

「もしかすると池に入っちゃうかも……」なんてときは、手前にきざむのが基本。でも、勝負どころでは池越えを狙ってみよう。池でバウンドするから、多少距離が稼げるぞ。

また、ダイレクトでピンに当てるとカップインすることもある。狙ってみたら？



➡池でワンバウンドして……。

⬅そのあとでポチャン！



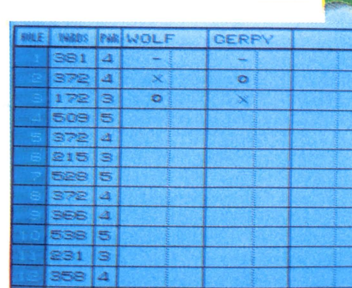
⬆うまくピンに当たれば、チップインイーグルやホールインワンも夢じゃないぞ。

ヘルマッチはあきらめちゃダメ！

ふつうのマッチプレイとは別に用意されているヘルマッチ・モード。負けるたびに1Wから順番にとられちゃうから、1度負けるとずるずる負け続けることも……。でも「ウッドを全部とられて、アイアンまでとられ始めちゃった」なんて状態になっても、あきらめちゃダメだぞ。

ゴルフってのは飛ばすだけが能じゃない。さすがにロングホールはつらいけど、距離の短いミドルホールやショートホールなら十分互角に戦えるんだから！

これらのチャンスを生かして、一度でも勝てれば1Wが戻ってくる。そうすればロングホールだって勝ちめが出てくるぞ。



HOLE	YARDS	PAR	WOLF	CERPY
1	381	4	−	−
2	372	4	×	○
3	172	3	○	×
4	509	5		
5	372	4		
6	215	3		
7	528	5		
8	372	4		
9	366	4		
10	538	5		
11	231	3		
12	358	4		



⬆4Wまでとられちゃった。でも、ネバーギブアップ！ 勝負はこれからさ。

⬅ヘルマッチは先手必勝！ 序盤戦はなかなかの接戦だね。



わがまま

桃太郎チーム絵日記

ももたろうでんたつ Vol.4

PEACH BOYS MESSAGE

桃太郎伝達

これがスタッフだ!!


さくま将軍


老中桝田省治


若年寄飯塚裕之

将軍：さくまあきら／老中：桝田省治／若年寄：飯塚裕之 旗本：薄谷正和、井沢寛、原口一也／大奥：増田景子、松本多津／太鼓持ち：おのちん／所司代：服部隆彦／大名：土居孝幸、関口和之─以上が桃太郎チームスタッフです。

完成目前!!『S桃太郎電鉄』

熱狂！ 狂乱!! 阿鼻叫喚!!!
『S桃鉄』デバッグは興奮の坩堝

ついに『S桃太郎電鉄』が、我が桃太郎チームの前にその勇姿を現した！ そう、ついに『S桃鉄』のデバッグ、テストプレイが始まったのだ。

その全貌を見たとき、当の桃太郎チームスタッフですら、信じられなかった。「本当に、これが、あの『桃鉄』なのか!?」

こうして始まったテストプレイは、もう大騒ぎ!!

まず、桃太郎チームのスタッフ自身がハマってしまった。続いて、札幌ハドソンのスタッフの中から、デバッグと称してやりまくる人が続出。歓声、怒声、罵声飛び交い、モニターの回りは黒山の人だかり。ついに我われは、「仕事のじゃまになるから」といわれ、会議室に押し込められてしまった。

１週間札幌で『S桃鉄』をやり狂って東京に戻った我われは、実は今もやり続けているのであった。



⬆札幌ハドソンでは、あの『凄ノ王伝説』のゲームデザイナー、岩崎啓真氏(左)も、飛び入りでデバッグに参加。右から、それを見守るさくま将軍、老中桝田、所司代服部の桃太郎チームスタッフ。



⬆プリントアウトされた『S桃鉄』の日本地図を前に打ち合わせ中の、さくま将軍と老中桝田。



⬆自分の仕事そっちのけで『S桃鉄』に興じる岩崎啓真氏。

⬇札幌ハドソンの会議室で、デザイナーの藤井氏と打ち合わせをするさくま将軍。





⬆『スーパー桃太郎電鉄』のデバッグにハマリまくるハドソン・東京スタッフ

大きな文字で書けない㊙伝達

大きな文字では書けないが、桃太郎チームのスタッフは最近『宇宙戦艦ヤマト』シリーズのビデオを引っ張り出してきて、熱心に見ているらしい。どうもあの『桃太郎伝説II』に関係があるらしい。

たづちゃんの桃太郎チーム観察日記



G・Wまっ盛り、東京はとても静か！　の巻



➡カメラを向けると、真面目な顔になる桝田クン（前）と、ついおどける将軍・さくまさん（札幌ハドソンにて）。

4月×日
　桝田クン、東京にいることたった2週間で、札幌ハドソンへUターン！　ご苦労さま!!
4月×日
　桝田クンに続いて、『P―TYPE』打ち合わせのため飯塚クンが昨日札幌へ。そして今日は、さくまさんが『S桃鉄』最終チェックのため札幌へ出発。私はどんちゃんともども、留守番！　のんびりするぞーっと…。
5月×日
　札幌のみんなから電話。『S桃鉄』はラストスパートに突入したらしい…。みんな「忙しい」を連発。でもそのわりに『S桃鉄』に熱中してるみたい!?　私のいないところでみんな楽しんじゃって、プンプン。
5月×日
　留守番にあきてきた私の前に現れた五分刈頭のどんちゃん。失恋でもしたのかしら？　みんなが帰京してこの五分刈を見てなんて言うか、今の私は、それがとっても楽しみっ!!
　―この1か月みんなと離れて平和な毎日でした…。でも来月は何が起こることやら!?

桃太郎チームQ&A

読者からの質問ハガキにさくまあきらが答えるぞ

Q.　『桃太郎伝説II』では、金太郎や浦島太郎などを仲間にする、パーティ・プレイになるというのは本当ですか？
松山市・モンガー

A.　あれ？　どこかで言ったことあるのかな？　言ってないはずだけど。『II』では未定だけどなんとPCエンジン版『桃太郎伝説』では、金太郎と浦島太郎の3人パーティになるというのは本当です。
　どうです？　とても移植版とは思えないでしょ？　内容もファミコン版とはガラッと変わりそうだから、新作だと思って期待してね。本当はこのPCエンジン版を『II』にする予定だったんだけど、外伝っぽいのを『II』と呼ぶにはおこがましいという、スタッフの熱意でつつましくも移植版と銘打っているだけなのです。

Q.　ボクは『桃鉄』は気に入ってますが、2回めのサイコロをふったときのイベントが少ないのが不満です。『S桃鉄』では、イベントはどれくらいになりますか？
市原市・外祥昭

A.　『S桃鉄』では2回めのサイコロの代わりに、40種類近くのカードが呪文の役目を果たすから、イベント数は数えきれないね。もらえるお金も、回転する数字を自分で押して決めるし。
　貧乏神が誰の列車に憑くかってこと自体がイベントになってるから、イベントは無限大だと思ってください。

Q.　ボクは「桃太郎伝達」のコーナーの下にある㊙伝達を読むたびに「いったい実際はどうなんだ!?」と気が気でなりません！
京都市・桃二郎伝説

A.　とは言え、下の㊙は本当に危ない話が多いので、具体的に書けないんだよ。RPGの謎解きだと思って推察してくれ!!　本当は先月号まで『桃太郎伝説』って単語もダメだったんだよ。

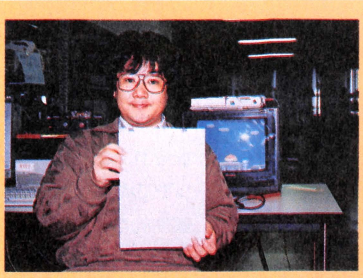
Q.　『P―TYPE（仮題）』はアクションゲームだと聞きましたが、初級者ができるように作ると簡単すぎて、上級者でも楽しくできるようにすると、初級者が難しくてできないというようになりますが、そこをどんな風に調整するのですか？
大阪市・浦東孝仁

A.　初級者は道場で修業して無敵になるとか、アイテムでバリアーを作るとか、いろんなアイデアが出てるけど、まだ未定です。
　ただ初級者を優先するのは確か。上級者は日本一の技術を誇るハドソンの技を見てほしい。



⬅写真右下・『凄ノ王伝説』の岩崎啓眞くん。最近はすっかり桃太郎チームの一員になってしまったとの噂も…。

桃太郎伝達プレゼント!!



　毎度おなじみプレゼントコーナー。今回は左の写真でさくま将軍が持っているモノ。これはコンピュータから打ち出された『S桃鉄』のネーム集。これにさくま将軍の直しのチェックの入ったものをコピーしてプレゼントします！

「桃太郎伝達」にご意見・ご質問などのハガキを寄せてくださった方の中から5名にさしあげます。ハガキのスミに「ネーム集希望」と書いて……、
〒102 東京都千代田区九段南4－7－16市ケ谷KTビル4F「㊙PCエンジン・桃達係」まで。

…と思ったら、桃太郎チームのスタッフは最近やたらと織田信長関係の書物を買い集めては読みふけっていると聞く。これもまたあの『桃太郎伝説II』のためか？

…と思ったら、桃太郎チームのスタッフは最近やたらと、サンキスト・飲むゼリーのオレンジを飲むが、単においしいからで『桃太郎伝説II』には関係ない。

PC移植市況月報

発行所
移植市況月報
1989年5月30日発行
第9号

PCエンジンに移植されたらいいなベスト20だ!

順位	累積ポイント(今回分)	前回	ゲーム名	オリジナル(移植版)	ウリ
1	7157(1285)	1	大魔界村	ARC	先月と変わらず。しかし、そろそろ移植してくれてもいいんじゃない!?
2	6024(1021)	2	ドラゴンクエスト	FC(MSX)	PCエンジンしか持っていないユーザーは、IVの前に移植してほしいね。
3	4691(768)	3	グラディウスII	ARC(MSX・FC)	アーケードじゃ、そろそろIIIの話も聞こえてきたんだけどなあ……。
4	3665(786)	4	源平討魔伝	ARC(X68K・FC)	光る景清、踊る弁慶!? 移植されたら、こりゃドッキン!?
5	3579(758)	5	スプラッターハウス	ARC	そろそろ他機種では移植のウワサが出てるぞぉ~!?
6	2829(143)	6	Y'S	PC(FC・MSX・セガ)	移植決定後、得票数低下。だって、もう出るのわかってるもんね。
7	2176(514)	7	ソーサリアン	PC	やっぱりポスト『Y'S』はこのゲームになるのだろうか!?
8	2134(514)	8	イメージファイト	ARC	やはり、これだけのゲームになると移植するにも検討しないと……。
9	2057(606)	10	オーダイン	ARC	そろそろ危なくなってきた感じだがかろうじてベスト10に残ってる。
10	1803(543)	11	超絶倫人ベラボーマン	ARC	関係ないけど、最近、ベラボーマンのCDが出てて、これがおもしろい!?
11	1713(105)	9	アフターバーナー	ARC(セガ・FC)	移植決定!! でも発売未定だから、もうちょっと支持してくれい。
12	1665(618)	15	テトリス	PC(ARC・FC)	着実にランクアップ!! MD版は、ちょっと発売が遅れているらしい。
13	1324(188)	13	ファイナルファンタジー	FC	『ドラクエ』とともにFCがオリジナルのRPG。今月は停滞。
14	1288(68)	12	獣王記	ARC(MD)	これまた得票数激減。でも移植されそうな動きがあるぞ!!
15	1251(222)	16	ラストハルマゲドン	PC	累積で保っているものの、そろそろ限界のような感じだね。
16	1198(127)	14	スーパーマリオブラザーズ	FC	着実に(?)ダウン。イッキに落ちないところが底力ともいえるが。
17	797(219)	17	タツジン	ARC	先月とかわらず17位。連射を装備したゲーセンもあるほどスゴいパワー。
18	620(—)	—	ストライダー飛竜	ARC	初登場!? 飛ぶ、跳るなどの動きがカッチョいいアクションゲーム。
19	588(106)	19	ロボコップ	ARC	キャラものにありがちな、一時期の盛り上がりで終わってしまうのか。
20	567(0)	18	ベストプレープロ野球'88	FC	なんと得票数0!! 『ロックマン』同様長い間ごくろうさま…になるのか。

上位ゲーム一万票近し

今月はなぜかハガキが減った。そしてFCものの移植支持率が異常低下!! やはり、今はアーケードがナウ(死語)!?

累積ポイント制という珍しいベスト10形式を取っているこのコーナーも、6ヶ月を過ぎて、そろそろ上位のほうのゲームは1万票近くなってきたぞ!! 『大魔界村』は創刊から上位を占めてる(なぜか、アーケード版が出る前から人気があった)だけに、そろそろメーカーのほうが重い腰を上げたらしい。そう、PCエンジンに、どうやら移植されそうな感じなのだ。創刊号からズ~っと移植を希望してくれてたみんなは期待してほしいな。

さて、今月は18位に『ストライダー飛竜』が登場!! 最近の傾向として、スポーツものやシューティングにしても、個性的なキャラの自立つものが移植希望の対象みたいだね。

☆記号の説明 FC…ファミコン ARC…アーケード PC…パソコン X68K…X68000 MD…セガ・メガドライブ

移植目安箱

ハ〜イ!! アーケード大好きキッズのみんな、元気してる? 今月も、「移植目安箱」は、ハリキって新鮮なアーケードゲームを紹介するぞ!! さあ、見といで、寄っといで!

なつかしいキャラたちに会える!

ドカベン

アーケード

読者のみんなはインスピレーションベースボールって知ってるかな。トランプみたいなカードにヒットとかエラーなどの結果と野球選手のデータなどが書いてあって、その手札を見せあいながらゲームをする、一種の空想シミュレーション? なんだ。この「ドカベン」はまさにそのアーケード版。「ファミスタ」タイプのアクション性の高い野球ゲームとひと味違ったおもしろさを楽しめる。

カードゲームといっても、もちろんアーケードだから、カッコいいビジュアルで選手たち（山田太郎や小さな巨人・里中くんなど思わずなつかしくなる）のカットをビシバシ見せて雰囲気を盛り上げるぞ。

ゲーム展開がカードをめくるだけなのでスピーディだし、題材が「ドカベン」だけに思わぬ秘打や魔球も飛び出るマンガノリは、アーケードだけじゃもったいないのだ。



←投げる、打つ、走る…こんなアクションが全部カードに!?



→普通の野球ゲームと違って、コミック風なノリがおもしろい。



↑点に運をまかせてカードをめくる!! 2Pプレイで遊びたい。

時限爆弾でぶっとばせ!!

クラックダウン

アーケード

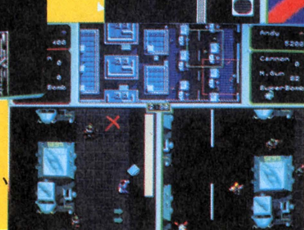
迷路型のアクションゲームだ。プレイヤーは人造人間を配備された敵のアジトに侵入、そして指定された場所に時限爆弾を仕掛けて、アジトをコッパミジンにしてしまうのが目的だ。このゲームのおもしろさは、果敢に敵に向かっていくような攻撃ではなく、忍者やスパイのようにうまく敵に見つからずに、ひっそりと任務を遂行していくドキドキのスリルと、時限爆弾で画面のブッ飛ぶ快感なのだ。これ、サイコー!!

↓敵に見つからないように素早く行動!! モタモタしちゃいかん!!





↑爆弾を全部セットし終わったら脱出して面クリアだ。



→壁にぴったりくっついていれば、弾に当たらないぞ!!

移植できたらスゴイんだけど……。

ウイニングラン

アーケード

カーレースの勝負性よりも、車自身のシミュレート性に重点を置いて作られたのが、この「ウイニングラン」なのだ。シミュレーションだけに、立体感のある超リアルな3Dグラフィックや3速（または5速）ミッションなど、本物に近い操作感覚を追求し、免許が必要なんじゃないかと思わせるほどのゲームなのだ。はたして、こんなスゴいのがPCエンジンに移植される日が来るのだろうか?

→レースは練習走行を経てグランプリへ!!





↑シフトアップするにもタコメーターを見ながら!! うーん、本物っぽいね。



↑コーナーを曲がるときにハンドルを大きく切るとスピンしちゃうのだ。

今月の太鼓判

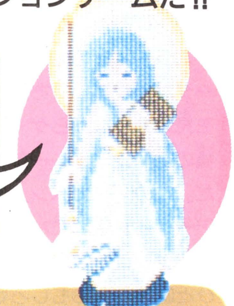
毎月、"こ、これは…!?"とうなった超おすすめアーケードをピックアップするコーナーが「太鼓判」だ!!



戦闘女神、再び!!

女神は、再び地上を救うために降りてきた……。約3年前、FCで人気を博したワルキューレが、アーケードゲームになって帰ってきた。その名も『ワルキューレの伝説』。今度はストーリーの要素をふんだんに盛り込んだアクションゲームだ!!

神の掟に背いた欲望の化身カムーズが地上から"黄金の種"を奪ってしまいました。ワルキューレ、あなたの剣と魔法でカムーズを倒し、殺りくと憎しみに満ちた地上に再び緑と平和を取り戻し、人々を救うのです。さあ、闘いなさい。ワルキューレ!!



ビジュアルがメルヘン

このゲームのストーリーは、ラウンドクリア後のビジュアルシーンで語られる。まるで絵本の一場面を見てるようで、とっても素敵でメルヘンチック。

思わず、先のシーンを見たさにプレイしてしまうハズだ。特に、1Rや大ドンデン返しの6Rは見どころだぞ!!



→種を取り戻した2人。だが先は長い…。



←おやっ!? と思わせるあたりがいいね。



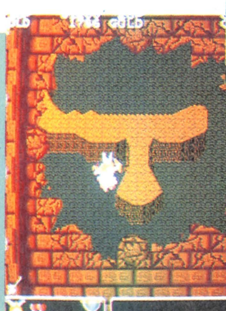
→洞穴の向こうに見たものは……!?

リアルな背景にドキッ!!

背景の素晴らしさもゲームのウリ。特に見てほしいのはこの遠近感。ホラ、ちょっと高所恐怖症の人には耐えられないでしょ。この緻密なグラフィックは、いままでのゲームにはなかったぜ!!



←あっ!? せっかくのアイテムが!! 本当に落ちてみたい。



→ウワ〜ッ!! 地の底へ落ちていくワルキューレ。



←いかにも崖の上に切り立ってるって感じの塔。

これがワルキューレの魔法よ!!



分身の術



→ワルキューレの半分のオプションが出てきて、ワルキューレを援護する。ボスキャラと戦うときには使えるぞ!!

サイクロンの術



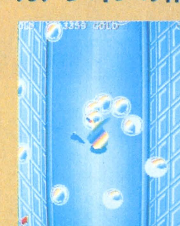
←巨大な火球が回転しながら画面上の敵を焼きはらう強力な術。耐久力のある敵やザコキャラの多いときにうってつけの術だね。

竜巻の術



↑ワルキューレ自身が竜巻に包まれ、敵に体当たりできるようになる。バリアがわりにも使える術。

カメレオンの術

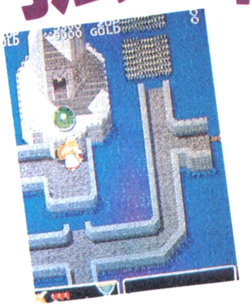


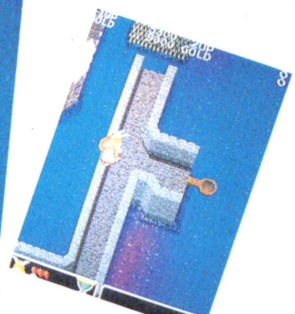
←七色に輝く泡をまき散らし、周囲にいるものを全滅させる術。サイクロンの術より術の持続効果が長いのだ。

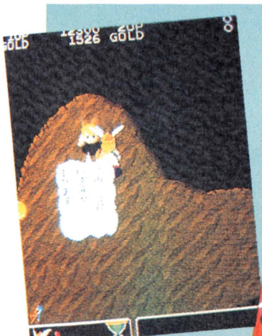
他にもいっぱいあるの!!

拡大縮小の大ワザ

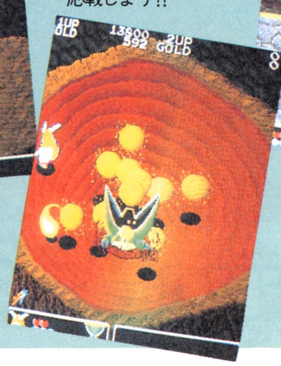
これもビックリの拡大・縮小のなせる技!! 連続写真を見てわかるように、ワルキューレがスプーンでダイビングしちゃうのだ。ゲームの中に広い空間があるみたいだぞ。







⬆他にもゲームの中にはこんな会話シーンもタップリある。



⬇蟻地獄のような中ボス。術を使って応戦しよう!!



⬆城を守るナイトの群れ。敵ながらカッコイイぜ!!

ボスキャラも当然手強い

Stage I



Stage II



Stage III



Stage IV



Stage V



読者の声



☆あのゲーセンで人気だった『スプラッターハウス』をPCエンジンに移植してください。(岐阜県 PN、ナムコ大ファン大好きBOY)

☆近頃、ゲームセンターに行けないので、移植目安箱の情報だけが唯一の情報源です。もっともっとアーケードゲームを紹介してください。(佐賀県 町田建志)

☆どうか『A-JAX』を移植してほしい。あのゲームは、正にシューティングゲームの頂点にあるゲームだと思います。『グラII』よりも、ぜひ『A-JAX』をお願い!!(東京都 中村克彦)



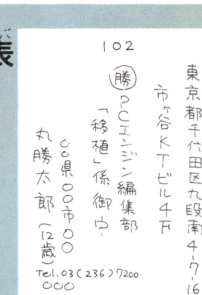
☆超OLDゲームを一本にまとめて移植してくれないかなぁ。例えば、『ミスターDo』とか『トップローラー』とか。そうじゃなかったら、『パックマン』の偽物とかね。(大阪府 オジサンゲーマー)

キミの1票をまつ!!

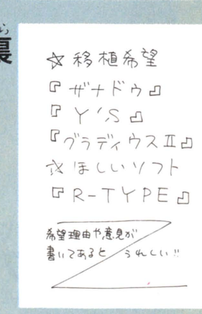
住所・氏名・年令を表にハッキリと明記し、裏には、移植希望のゲームを3つまで書いて送ってほしい。もちろん、3つもない人は1つでも2つでもOK!! できれば移植希望の理由やこのコーナーに対する意見なども書いてくれるとうれしいんだけどな。それから、応募は1人1通だけだよ。応募者の中から抽選で毎月5名に希望ソフトをプレゼントするぞ。

あて先:〒102東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル4F ㊖PCエンジン編集部「移植」係まで。

表



裏

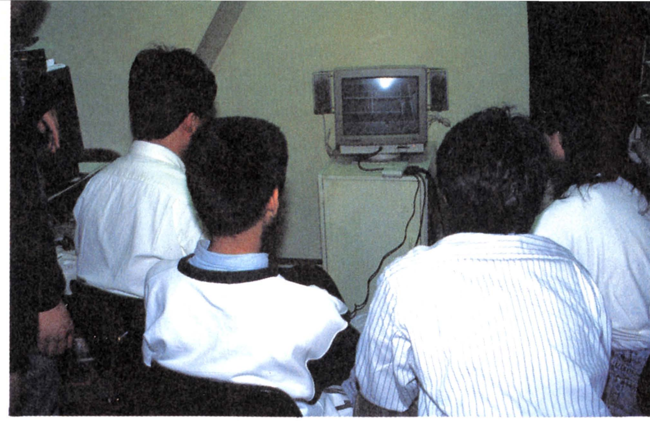




カワユ〜イ小川範子ちゃんの表紙が目印!!
コンプティーク
7月号は
6月8日(木)
発売!
連載ページも充実!
RPG誌上ライブ
ロードス島戦記III
新感覚冒険巨編
パンゲア
読者参加誌上バトル
ロボクラッシュ
巻末コミック
イース
緊急掲載!!
イースシリーズ第3弾
『ワンダラーズ
フロム イース』
最新情報満載!
ファン必見!!
2大ジャンル世紀の競演11本!
特集:激突! SLG(シミュレーションゲーム) VS. RPG(ロールプレイングゲーム)
大戦略シリーズ・最新作
大戦略III・グレートコマンダー
シュヴァルツシルトII
VS.
ソーサリアン・追加
シナリオVol.4宇宙からの訪問者
素戔嗚[スサノオ]etc.
クロちゃんが!お茶
の水が!夢のバトル
競演を繰りひろげる!!
最新人気ゲーム必勝法
HOW TO WIN
信長の野望・
戦国群雄伝
水滸伝・天命の誓い
新連載コミック大予告!!
『ルーンワース』
T&Eソフト・コンプティーク
タイアップ企画
超大作RPG(T&Eソフト)がコミック化決定!!
別冊付録
冒険全書 バドゥーへの道
Xak[サーク]
徹底攻略、後半の見どころもバッチシ!! テレカプレゼント付きだっ!!

決戦！プロテニスワールドコート 第7回

ヤル気まんまんテニスで勝負！



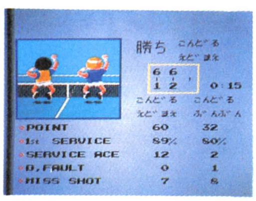
シングルスでは最強を誇る(勝)の"ワーテニ"達人も、ダブルスでは苦戦。ウーン、これからはもっとダブルスを鍛えなくては…。

(勝)チームダブルス惨敗

挑戦者

坂内信二(17)
吉野達也(17)



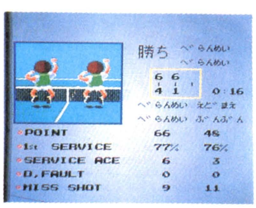


(勝)チームすべしゃる今村、ニンジャ増嶋のコンビ。ともにシングルスでは、ピカイチの腕まえだが、ダブルスで組むのは今回、初めて。一方、挑戦者の坂内、吉野はもう1組の富井、佐藤と去年の夏から特訓を重ねているらしく、自信まんまん。見事、(勝)チームを敗った。

挑戦者

富井　淳(17)
佐藤　圭(17)





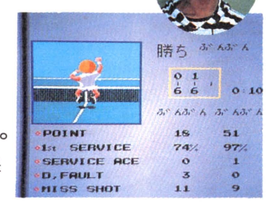
佐藤、富井コンビは2人とも、べらんめえ。対する(勝)チームは増嶋ぶんぶん、今村えどまえ。第1セットは4－4まで互角の戦いだったが、その後は挑戦者側の一方的な試合で、(勝)チームはまたしてもストレート負け。ダブルスは2連敗と情ない結果に終わってしまった。

ニンジャ増嶋シングルで3連勝

挑戦者

小笠原勝(17)



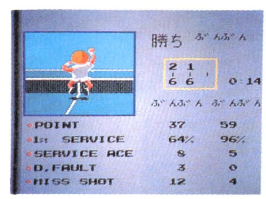


ファミコンの『3Dホットラリー』全国3位、その他ディスクファクスのトーナメントではすべて賞品をもらっているという、腕ききの小笠原。対する(勝)代表はニンジャ増嶋。結果は6－0、6－1で増嶋の圧勝！

挑戦者

田辺和也(17)



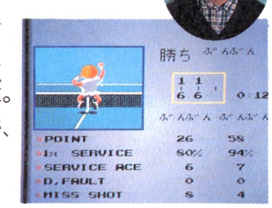


小笠原が全国3位なら、この田辺は『モトローダー』日本一という輝かしい実績を持つ強者だ。しかし田辺も、『ワールドコート』ではニンジャ増嶋の相手ではなかった。6－2、6－1で増嶋2連勝！

挑戦者

岩崎康一(17)





シングルス、3人目の挑戦者は岩崎。友達、田辺の仇を討つべく、ニンジャ増嶋に挑んだ。が岩崎も惨敗。ダブルスでは連敗した(勝)チームだが、シングルスでは無敗を誇るニンジャ増嶋が圧倒的な強さを見せた。

(勝)チームのひとり言

前回の対ナムコ戦といい、今回といい、ダブルスでは散々だった(勝)チーム。今回コンビを組んだ2人に話を聞いてみた。

「オレが増ちゃんの足を引っぱっちゃったみたい。それにしてもワールドコートは奥が深いよね。でもファミリーサーキットなら遠藤さんにだって負けないよ。PCで出ないかなぁ」と今村。「やっぱりワンダーモモはおもしろいなぁ」ニンジャ増嶋。

次回は果たして勝てるか!?



キミの挑戦を待っている!!

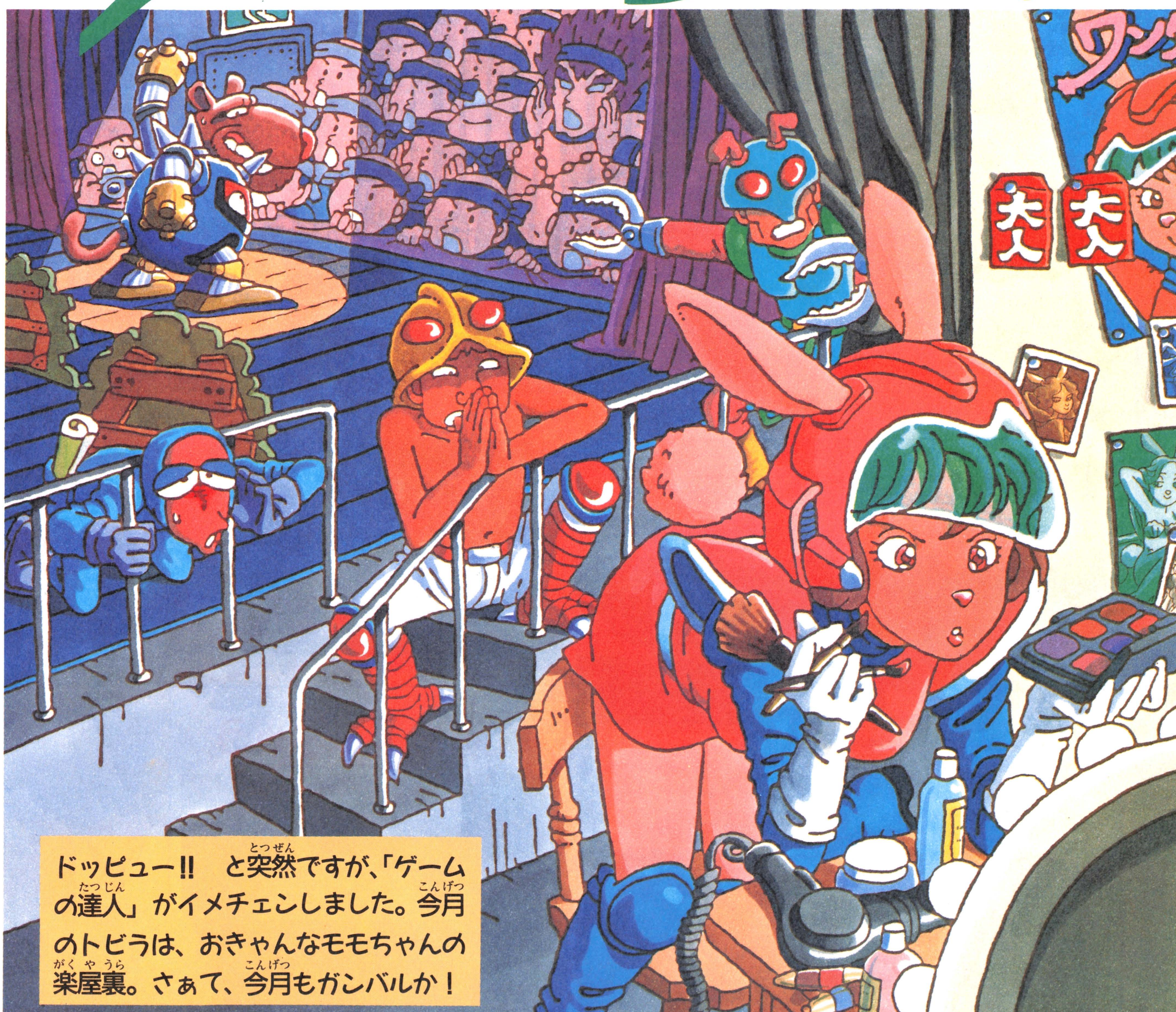
『ワールドコート』で(勝)チームに挑戦したい人は、今すぐハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・簡単なメッセージを書いて、右のあて先まで送ろう。対戦はシングルスでもダブルスでもOK。いずれもハードコート、3セットマッチの勝負だ。(勝)チームに勝った人には好きなPCエンジンのソフトを1本プレゼントしちゃうぞ。挑戦者に選ばれた人は電話で連絡するから、その日まで腕を鍛えとくように。キミの挑戦待ってるゾ！

〈あて先〉〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル4F (勝)PCエンジン「ヤル気まんまんテニスで勝負！係」

これさえ読めばキミも必ずなれる

ゲームの達人

THE MASTER OF PC-ENGINE GAME



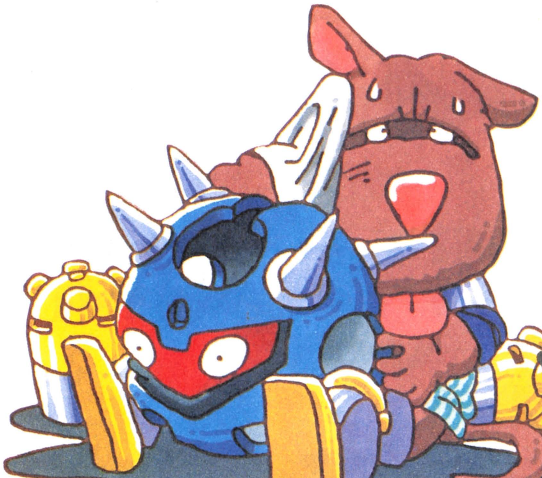
ドッピュー!! と突然ですが、「ゲームの達人」がイメチェンしました。今月のトビラは、おきゃんなモモちゃんの楽屋裏。さぁて、今月もガンバルか!

イラスト／佐々木 晃

今月も、強力な技がザックザク！

裏技的

今月から、「裏技的達人」も模様がえ。技のレベルを6段階に分け、わかりや



イラスト／佐々木 晃

ワンダーモモ



早くもモモちゃんの大技発見!!

山梨県 堀内正幸くん

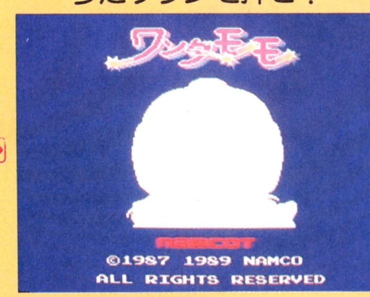
マニアの間で、熱烈な支持を得ている『ワンダーモモ』に、早くも音楽、面セレクトコマンドが発見された。やり方は、タイトル画面でモモちゃんが変身を終了する瞬間に、ランを押すだけなんだけど、これがけっこうムズいんだ。成功すると"MOMO IZIRI"画面が登場！ 上下で面セレし、左右で音セレし、①ボタンでそれぞれの決定だ。

タイトル画面で



⬅かわいいモモちゃんのタイトル。変身するまで待つんだ。

今だッランを押せ！



⬅変身中のモモちゃんが、実体化する瞬間を狙ってランを押せ！

選んで、選んで



⬅コマンド入力成功。この画面が出るぞ。

1 好きなときに好きな所へ

ACT 1



⬆面セレナンバー00は1面なんだ。01は2面、02は3面というふうになっている。

ACT 4



⬆ちょいと下心で4面を選んでみました。クリアすれば水着姿のモモちゃんが♥

ACT 7



⬆少しやりこまないとこれない面だが、面セレがあれば！ この通り。

ACT 12



⬆面セレを使うならやっぱり最終面だよね。この面のコツは2回変身することかな。

2 音も選べちゃう



⬆マニアには、たまらない存在となった音楽セレクト！ 音楽はもちろん、効果音も聞けるのだ。



おこぼれ技 コブラ ソフトをセットして、読みこみ中に①ボタンを押し続けていると、タイトルやデモを飛ばしていきなりゲームに入れるんだ。デモを見るほど時間のない人や、何回もやって見アキた人には最高だね。

マークがついて新装開店!!

達人

すくマークをつけてみたんだ。みんな、１等賞を狙おう！

マークの見方


ダイヤモンドラビット賞 3000MAC 5000円


ゴールドラビット賞 2500MAC 4000円


シルバーラビット賞 2000MAC 3000円


ブロンズラビット賞 1500MAC 2000円


セラミックラビット賞 1000MAC 1000円

おこぼれ技 も、ひとつで賞 500MAC 500円

凄ノ王伝説



裏・凄ノ王伝説、早くも発見だ！

東京都 取野順一くん

『凄ノ王伝説』には、なんと、最強キャラで遊べるパスワードがあったんだ。まずゲームをクリアする(と、いってもそうカンタンにはいかないケド)。エンディングが終わり「THE-END」と表示されたらランを押そう。すると、おじいさんが現れ、最強のパスワードを教えてくれる。そのパスワードを入力すると、2人の隠れキャラ、"ハイダ"と"美剣"が仲間に加わっていて、しかも朱紗も含むパーティーのレベルは最高！ イベントがすべて残ってるから、最強キャラでゲームを楽しめるぞ。

隠れキャラ



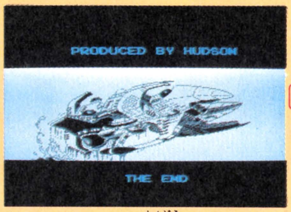


⬆ハイダと美剣。たのもしい味方たちだ。



⬆パスワードを入力してゲームスタート。キャラは最強だから、ストーリーだけを楽しむことができるんだ。

エンディング



⬆うおおッ、ついに感動のエンディングが終わった！ さぁランを押そう。

おじいさんが！



⬆写真のデータを入力してから、右のパスワードを入力してね。

もおあおだ
らむああな
だなく



バトルメッセージしょーりゃく！

埼玉県 大宮俊太くん

ゲームを進めているうちに、戦闘中に表示されるバトルメッセージが目ざわりに感じてきたら、この技だ！

まず、メッセージ速度を１にする。次にHP表示を左にする。そして、Ⓑボタンを押しながらセレクトを押すと、サブウインドウに「バトルメッセージ」と出るので、これを選択して、「表示しない」を選べばいいんだ。

表示を消したいなあ…



⬆いつもの戦闘画面。このゲームも慣れてくると、バトルメッセージがちょっとジャマになる………。

コマンド入力！



⬆「バトルメッセージ」のコマンドが新しく入った。「表示しない」を選択。



⬆やった！ バトルメッセージが表示されないから、戦いがスムーズに！ でも、気がついたらやられてた、なんてことのないように！

おこぼれ技 アウトライブ ただ、ひたすらレベルUPにはげもう。AL、DLのいずれかの一つがレベル50になったとき、「AL(DL)がLVアップ！」と表示されるが、どのボタンを押しても、その表示が消えないため、リセットするしかないのだ。

凄ノ王伝説



華麗なるヒコーキ野郎の大冒険ってか？

埼玉県 小林雅典くん

空中戦艦ラングーンを起動させるのに必要なアイテム、Eカプセル。これを取りに飛行機で魔獣の沼へ行き、Eカプセルを取って沼の外に出たら、その場で動かず、テレポートで飛行機に戻ろう。すると、自分で操作できないはずの飛行機を動かすことができるんだ。



☗よーしッ、Eカプセルを奪い返したぜ。でもそのまま動かないで……。



☗テレポートで飛行機へ戻ろう。目の前にあるのに、なんて言わないで。



☗ほーら、こんな所まで来てしまいました！ 艦内へも入れるよ。

なんと、こんな所へも！



☗はてさて、ここは一体どこでしょう？ 飛行機のまま町や洞窟にも入ることができるのだ！

魔界八犬伝シャダ



悪の親玉、魔人ガリョウの攻略法だ！

栃木県 森泉芳工くん

ついに魔人ガリョウとの対決のときが来た！ マトモに戦ったら勝ちめがないが、スタート地点でガリョウの炎をかわしたら、一番上まで行き、ガリョウの動きに合わせ、しんを左右に移動させて攻撃。ダメージこそ受けるものの、比較的楽に倒せる。



☗ガリョウ！ とうとう追いつめたぜ。今日こそ絶対に逃がさねェ！



☗最初の炎攻撃をかわしたら、屋根の一番上まで行こう。



☗そして、左右移動のみでガリョウに攻撃！ 炎攻撃に気をつけて！

しずさんのカタキ、魔人ガリョウ討ち取ったりィ！



☗やたらと強いガリョウも、この戦い方なら楽に倒せるよ。さあ、エンディングはすぐそこだ！

アウトライブ



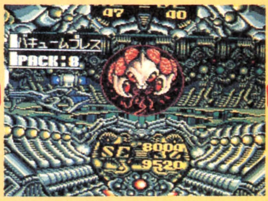
一撃必殺！ バキュームプレスでやっつけろ

東京都 若月英貴くん

『アウトライブ』の悪の代表取締役、バーサーカーシステム。やたらと強いコイツをカンタンに倒す技がコレだ。バーサーカーシステムが現れたら、オプションのバキュームプレスを使ってみよう。運がよければヤツを一発でしとめられるぞ。



☗うおおっ、ここで会ったが10年め、バーサーカーシステム！ 今日こそ息の根を止めてやるぜ！

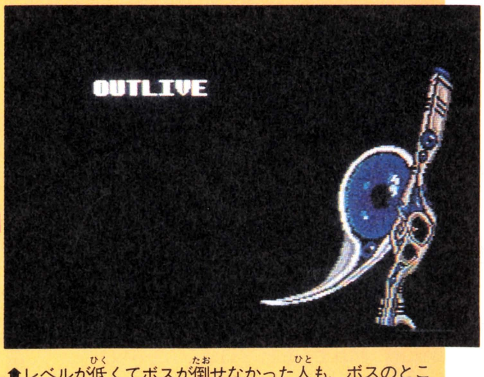


☗なんたってこっちにゃコレがあるのよ、バキュームプレスがさ。あせるバーサーカーシステム。



☗ザコには効いたがボスにも効くとは……。バキュームプレス、キミはなんてすばらしいんだッ。

楽しく敵の大ボスを倒そ♬



☗レベルが低くてボスが倒せなかった人も、ボスのところまで行ければ、楽勝でエンディングが見れるぞ！

おこぼれ技 **魔界八犬伝シャダ** ゲーム中にランボタンを押して「せーぶ」を選び、「せーぶしますか?」で、「はい」を選ぶ。①を押しながら⑪を押すと、変なところにメッセージウインドウが現れ、画面がバグってしまうんだ。⑪ボタンを押せば元の画面にもどるぞ。

ダンジョンエクスプローラー

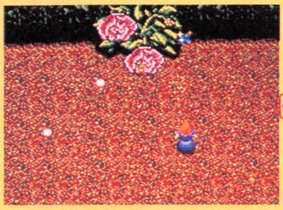


花だけになっても、ローズマリーは元気

静岡県 萩原博樹くん

無敵キャラ(P113を見てね)を使ってシナリオ3のボス、ローズマリーのところへ行こう。そして、ローズマリーの左右どちらかの花を壊し、中央の花の裏に回り込む。後ろから押すと、花を動かすことができるぞ。

まん中の花の裏へ回り込め



⬆まず右か左の花を破壊しよう。まぁ両方壊してもいいけど……。



⬆中央の花の裏に位置した無敵ウィッチ。さーて、押してみるかな。



⬆ズルズル。この花を利用して2人用でサッカーなんていかが?

アウトライブ



ブラウディクスとのバトルをパス!

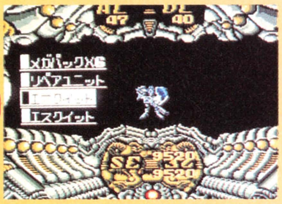
東京都 飯島誠智くん

バーサーカーシステムが造り出した、もう1機のブラウディクス。コイツが現れたらエスクイットを使ってみよう。イッキに大ボス、バーサーカーシステムと戦うことができるのだ。

同型機とは戦いたくなーい!



⬆げげッ。自分と同型機のブラウディクスが目の前に立ちはだかった!



⬆そこでエスクイット! はたして中ボスからも逃れられるのか?



⬆脱出成功! 大ボスも前ページ(P110)の技で楽勝だね!

死霊戦線



MF値がなんと無限になってしまうのだ

栃木県 駒野徹くん

MF(マインド・フォース)値を無限にしてしまう技がこれだ。まず、アイテム(食料、薬など)のストックを0にする。次にカーソルをITEMに合わせ、①を連打する。すると、なんとMF値がMAXまで回復するんだ。これならすべての武器にPS処理を施しても、常にMF値をMAXに保てるね。

MF値が少ないィィッ



⬆水上戦に備えて、フレイムスローワーにPS処理を施す!



⬆あ、MF値がたりない! ちょうどアイテムも使い果たしたし…。



⬅そこでITEMに合わせて①を連打! で、MF値が全快だぜ!

魔界八犬伝シャダ

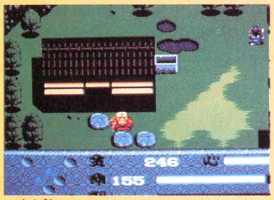


谷の村に生えている薬草を、何回でも取ろう

新潟県 川原誉司くん

霧の谷を抜け、なんとか谷の村についたが、体力が無い。さらに、村人は無口で、さわっただけでダメージを受ける。コイツはまいった。そこで、村の北の方に生えている小さい草を調べてみよう。なんと、薬草が取れるのだ! 何回でも取れるから、ダメージを受けたらここで回復しよう。

ここかしら?



⬆村人にふれただけでダメージを受けるとは…。ム? この草は…。





⬆ためしに調べてみると、色のちがう草が。もしかしてこの草は。
➡やった! 薬草みーっけ! へェ、こんなところに生えてるんだ。

おこぼれ技 究極タイガー　ちょっとキビしいけど、1周めをクリアする。2周めに入り、コンティニューも使い果たし、ゲームオーバーになったら、そのままランを押してみよう。なんと、2周めの1面から始められるんだ。これで2周クリアをがんばってみよう。

死霊戦線



強力な弾は大切に使おうぜ

千葉県 野島一憲くん

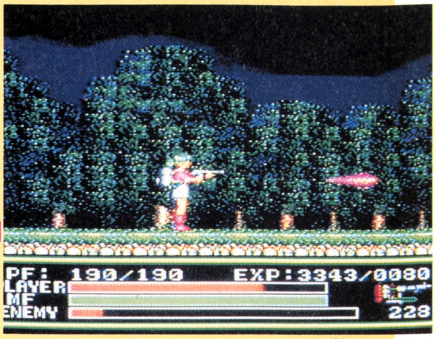
バトルシーンに入ったら、ガンの種類はなんでも良いから射つ。画面内に弾が残ってる内にポーズをかけ、別のガンを装備してポーズ解除。すると、弾があとで装備したガンの弾に変化！　うまく使って弾数を節約。



⬆弾を一発しか消費しないライフルを射ったら、すぐポーズをかける。



⬆そして見ためが一番ハデな、消費弾数6発のフレイムスローワーへ！



⬆フレイムスローワーに替えたらポーズ解除、すると、ライフルの弾は火炎に変化。ラッキー。

魔界八犬伝シャダ



スタート地点、里見の村にて銅の輪発見！

和歌山市 堀江俊彰くん

説明書には、"里見の村にある"とだけ書かれていた銅の輪。道具屋にも売ってないし、村人も持ってはいなかった。が、長老の家の下の方を調べてみると銅の輪が見つかるんだ。装備すると防御力が5上がる、かぶとの一種。途中、魔人ガリョウに銅の輪をとられてしまうが、また里見の村でとることができるぞ。

ここは里見の村、ゲームのスタート地点



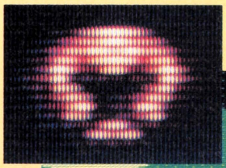
⬆とりあえず長老からお金はもらったけど、道具屋に銅の輪は売ってなかった。欲しいのになァ。

ここら辺を調べてみましょうか



⬆銅の輪は里見の村にあるっていう情報を入手したのだが……。ひょっとしてここかしら？

銅の輪見つけた！





⬆ゲームも中盤ぐらいまで進んできたら、さすがに用なしのアイテム。だけど、ゲームスタート直後に防御力がUPするっていうのは、やっぱりうれしいよね。

凄ノ王伝説



凄ノ王にて再び登場、復活のキャノンボール！

大阪府 冨永肇くん

朱紗の怒りにより生れた海の凄ノ王を倒したら、南の港町へ行こう。そして、家の中にいる少年に話しかけると、彼の宝物である"Hu-カード"がもらえる。なんだろう？　と思って、"どうぐ"を選んで使ってみても何もおきない、何も表示されない。ゲームの中にはPCエンジンなんか出てこないから、このHuカードで遊べない、なんて思ったら大マチガイ！　Huカードを持って宿屋へ行き、"ヒマをつぶす"を選んでみよう。すると、宿屋のおじいさんが「GOLDをかけてゲームをなさらんかね？」とたずねてくるではないか。"やってみる"を選ぶと、『遊々人生』で有名なあのゲーム、『キャノンボール』がプレイできるんだ。面クリアして、賞金を稼ごう！　楽しくって、やめられないぞ。

ここの少年に会おう



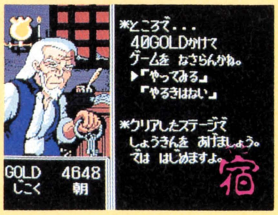
⬆海の凄ノ王を倒したら、南の港町に住む少年に会えばもらえるんだ。

これがHuカード



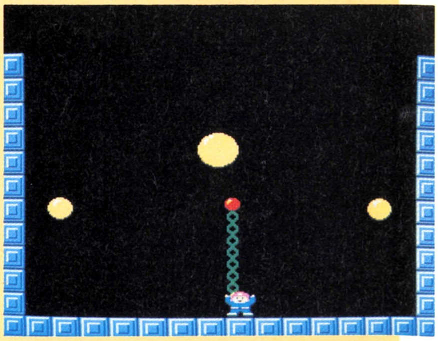
⬆道具としては使えないけど、これを持って宿屋に行けば……。

ひまをつぶす



⬆宿屋に入り、ひまをつぶそうとしたら……。よーしッやってやるぜ！

キャノンボールで賭け事だ！



⬆『遊々人生』で一世を風靡した(？)あの、キャノンボールが帰って来た！　コイツはハマるぜ！

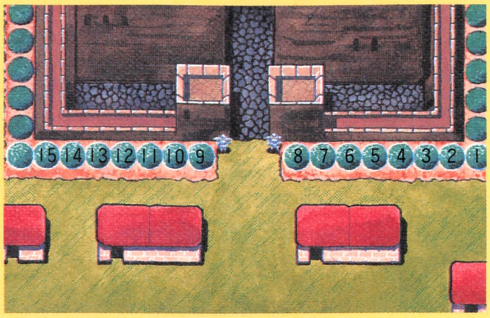
おこぼれ技 ダンジョンエクスプローラー　パスワードに"IMGAJ　MDPAI"と入力すると、絶対ありえないレベル1のハーミットの登場だ。スーパーキャラのハーミットが、レベル1だなんて、スーパーというより、弱小キャラってとこだね。

ダンジョンエクスプローラー



アルデ城の植木の秘密を知ってるかい？

東京都 円道賢一くん



下の表を見て、好きな場所（木）を選ぼうね

DEBDE DEBDA

パスワードに"DEBDE DEBDA"と入れて、ランを押しながら①を押す。エラーが出るけど、⑪を押してメンバーを選び、①で決定すると無敵キャラができるよね。そのキャラを、アルデ城の入口の左右に広がる植木の中に突進させよう。すると入った植木により、さまざまな場所にワープできるんだ。魔王ブレードのところへもひとっ飛びで行けるぞ！

カメハメ城



⬅①の植木に入ってみれば、目の前はなんとカメハメ城！

魔王ブレード



⬅⑮の植木に入ると、いきなり魔王ブレードと戦えるんだ。

1	カメハメ城	6	バラン城への地下道	11	ラトニア
2	ストーンフィールドに続く道	7	ミーバの村	12	ミストス
3	シェリーの塔の村	8	ブラックスタールの部屋	13	ロートロード
4	ウォーターキャッスルへの橋	9	ラリーメイズ	14	バラムースの塔
5	ノスタルジア	10	レアポート	15	魔王ブレードの部屋

イラスト／平岩政雄

アウトライブ

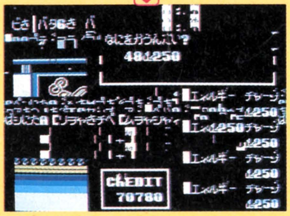


機動コード、ワーカーナチス。超バグFW、発進だぜ！

宮城県 今野保くん

機動コードに"ワーカーナチス"と入れ、右のパスワードを入力。ゲームが始まったらアイテムショップなどに入って「買う」を選ぼう。画面はバグるけど、そのままFWに乗り込むと、意外な敵が襲いかかってくるのだ……。

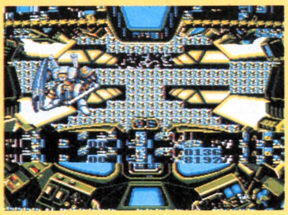
リミソゴヨ	チキナダレ
ベチゼツバ	ジキンゾト
トイタグセ	ソフメジウ
カエミノビ	ギボヅソバ



⬆ショップで「買う」を選んで⑪でパス、をくり返す。



⬆十分バグらせたらFWに乗り込む。すると襲ってきたのはナチ・ムラカミ！



➡ちなみに、こちらはガンを持ってないので戦えない。

魔界八犬伝シャダ



毒消しアイテムはもういらない？

札幌市 下村一平くん

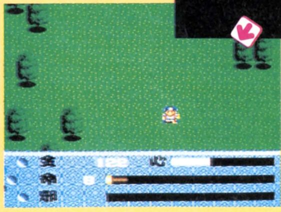
このゲームに出てくる"毒"つきのキャラって、触っただけで毒っちゃうんだよね。でも、毒を受けたらすぐセーブして、わざとやられてみよう。再スタートすると毒が消えているのだ！



⬅うッ！ 体力も残りわずかだってのに毒っちまった。くそ、鬼グモのヤツめ……。とりあえずセーブしておくか。



➡セーブしたらこっちのモノ。ちょいとワケありで私、しんは自爆いたします。GAME−OVER。



⬅復活！ ゲームキャラは死んでも死なないのダ！ ついでに毒まで消えてる！ こりゃ毒消しはいらないかァ？

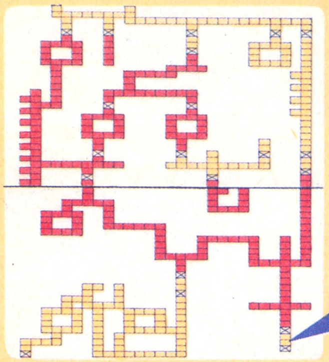
おこぼれ技 ウイニングショット ゲームをスタートするとき、ストロークかトーナメントで始めよう。そして、キャラクターを選ぶときに右か左を押し続けながら⑪で決定。すると選んだキャラと表示されるメッセージが一致しないんだ。変なのォ。。

アウトライブ

いらっしゃいませ。なにわシティにようこそ

静岡県　山本恭造くん

SF３DRPG、『アウトライブ』に、隠れシティを発見。その名も“なにわシティ”ホワイトヒルからスカラまでのMAP内にあるんだけど、中に入ると、なんとタダでSEの補給とオプションチャージを行ってくれるんだ。ラッキー！





➡ええッと、MAPを見る限りじゃココなんだけど。



⬆ここがなにわシティだ！　なんでも政府公認の街だとか。

ワンダーモモ

ジャンプしながらつむじ風に飛び込めば……

東京都　大西智樹くん

点数稼ぎのキビシイこのワンダーモモに、ボーナス点があったんだ。やり方は、つむじ風の中へ入るとき、ジャンプしながら入ればいいんだ。タイミングが合うと、モモちゃんが空中で変身。ボーナスが1000点入るよ。これでスコアが伸びるといいね。

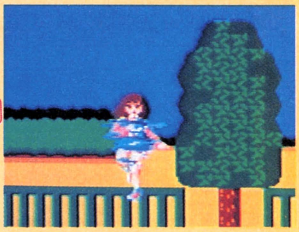
つむじ風登場



⬆ヒュルヒュルヒュルと、つむじ風登場。ARE YOU READY？



⬆やったボーナス1000点。この1000点は点稼ぎマニアにはたまらない？



⬆「えいッ」けなげにジャンプするモモちゃん。はたしてボーナスは入るか？

魔界八犬伝シャダ

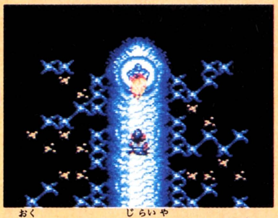
超巨大的蝦蟇、炎魔道楽勝的攻略法也！

東京都　川田宗俊くん

死の洞窟のボス、巨大ガマこと炎魔道を、ノーダメージで倒す方法がコレ。あらかじめ火炎の術を装備してから、ヤツの口の中へ飛び込め！　そして、中にいる自雷也に火炎の術で攻撃すれば楽勝だぜ！



⬆炎魔道の口の中。まるで別次元に飛ばされたような、神秘的な世界がそこにはあった。おや、奥に何か…。



⬆奥にいたのは自雷也さんでした。もしかして「天○魔境」の主人公？　なに、ちがう？　じゃ火炎の術ゥ！



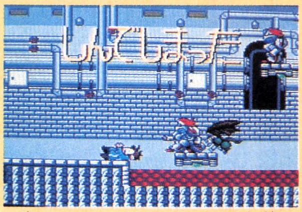
⬆剣で攻撃しても、ダメージをあたえることはできないので、火炎の術で自雷也に攻撃！　ヤツは一切、攻撃してこないから楽勝なのだ。

改造町人シュビビンマン

シュビビン無敵で全面クリアを目指せ！

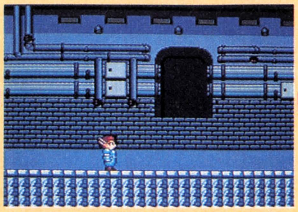
山形県　加賀影人くん

面クリアコマンド以外にも、隠しコマンドがあったぞ。それも無敵！　コマンドはゲーム中にポーズをかけて、上・上・セレクト・下・Ⅱ・セレクトの順に押してポーズを解除すればOK。無敵の改造町人誕生だ！　ただし、その面限りの無敵だからね。



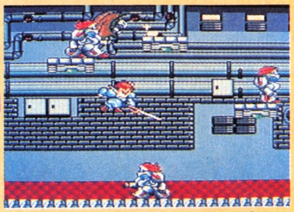
⬆死んでしまった！「オレは無敵の改造町人！」と、さけんでみたかった。

ここでコマンド入力



⬆復活した魚屋太助。「今度は無敵だぜ」もちろんコマンドのおかげです。

オラァかかって来い！



⬆「オレは無敵だァ！」無敵の効果はその面限り。次の面もコマンドしてね。

おこぼれ技　改造町人シュビビンマン　上のコマンドと異なり、まるっきり役に立たないのがコレ。ポーズをかけて、右・セレクト・左・セレクト・セレクトの順に押してポーズを解除すると自殺しちゃうんだ。自殺は天国へ行けないってタンバさんが言ってた。

ダンジョンエクスプローラー

またもやミーバ村大震災

茨城県 **椎名達也くん**

先月、ミーバの村で地震が発生したが、またもやミーバの村で地震が発生！ 場所は右の写真のように、ルビデの像の左側で方向キーを右下に入れ続ける。すると、ズドドドッと、画面がゆれて地震が起こるんだ。ヒマなときに試してみてね。

キャアッ！　ゆれるウ



⬆やっぱりミーバの村は地震大国？　地震が起きても敵は平然としているし……。

魔界八犬伝シャダ

危ないときはハイ、ポーズ

広島県 **清水守徳くん**

ゲーム中に強敵に囲まれた上に、体力が残り少ないときにオススメな技。ヤバイ！　と思ったらランを押し、機能画面を出してから解除してみよう。すると敵は消えてしまうのだ。



⬅うわ〜ッ。この体力でこんなヤツらと戦ってたら、体がもたないよ！

➡そんなワケで、ランを押して解除。敵は消えてしまいましたとさ。

アウトライブ

ステータスでヘンシーン

奈良市 **大堀真寛くん**

ゲームのオーラス、バーサーカーシステムが出現したら、攻撃する前に、自分のステータスを見てから戦闘に入ろう。何と、バーサーカーシステムが変なキャラに変わっているんだ。



⬅コイツが悪の根源、温泉タマゴことバーサーカーシステムだ。



➡ステータスを選び解除すると、な、な、なんだこれはアアア！

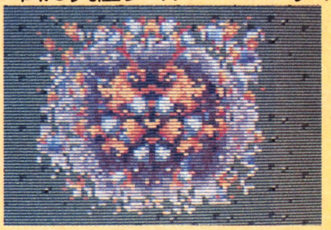
究極タイガー

我こそが究極猛虎なりィ

埼玉県 **鈴木勝也くん**

『究極タイガー』とは、自機バトルタイガーのことではなかった！　ボスを破壊したときの爆発のパターンを、ポーズをかけてよく見てみよう。写真のようにトラの顔のようなのが見えるハズだ。そう、このトラが究極タイガーの正体なのだ？

私が究極タイガーでつす！



⬆ドカーンと爆発したボスの亡骸にうつるは、まさにトラの顔！　見えません？



新設 ニンジャますぢまの

裏技あれこれ忍法帖

その一　私はこうして裏技の達人になったの巻

ども、突然ですが、「裏技」を担当しているニンジャますぢまです（たまに、テニスの試合も出てたりして…ハッハァ〜!!）。で、ボクは毎日、毎日〝ウラワザ係〟にきているハガキを読んでいるのだが、「もうちょっとこうすればイイのに…」と思うのが多い。そこで、このコーナーを新設して、〝ハガキの書き方〟や、〝能率のいいウラワザの発見の仕方〟などを、ちょこっとアドバイスすることになった。

今月は、とりあえず〝どうしてボクが「裏技」担当者になったのか〟をお話ししよう。実は、エラソナことを書いているが、ボクも3年前は㊎の一読者だったのだ。「おいしい技を、要点をついた説明付きで送ってくるんですよ、それも毎日。あんまりすごいんで、もうスタッフにしちゃえ！　ということになったんだよネ」。（その当時の裏技担当の单田氏の弁）という理由で今のボクがあるわけです。こんなボクですが、毎回マンモスがんばるので、「裏技」をヨロシクたのむ。

■「おっ、これ裏技じゃん!!」と裏技を発見したら、ワザのやり方とキミの住所、氏名、年齢、電話番号を書いて送ってくれ。1枚のハガキにはひとつのワザだけだよ。また、アンケートハガキでの投稿、他誌に載っている技を書いて送るのは絶対やめようね。

あて先……〒102 東京都千代田区九段南4－7－16 市ケ谷KTビル ㊎PCエンジン編集部 ウラワザ係

きみの裏技を待つ！

> ゲーム名『マント犬の冒険』
> ① ステージ1でボツハガキをひろう。
> ② ステージ2でモンク猫の頭を3回なぐる。
> ③ すると、画面の右上にゴールドマックが出てくる！
> ④ それをとると点数が、5.000点アップするぞ。
> 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル4F
> マルカツ太郎 ☎03-221-9900

☜これが基本

達人情報局

旭川 0166-22-7400
東京 03-236-7200
大阪 06-700-5599
高松 0878-33-9700

★ウラワザなどの情報が、タップリ入った「達人情報局」。番号違いに注意してね。

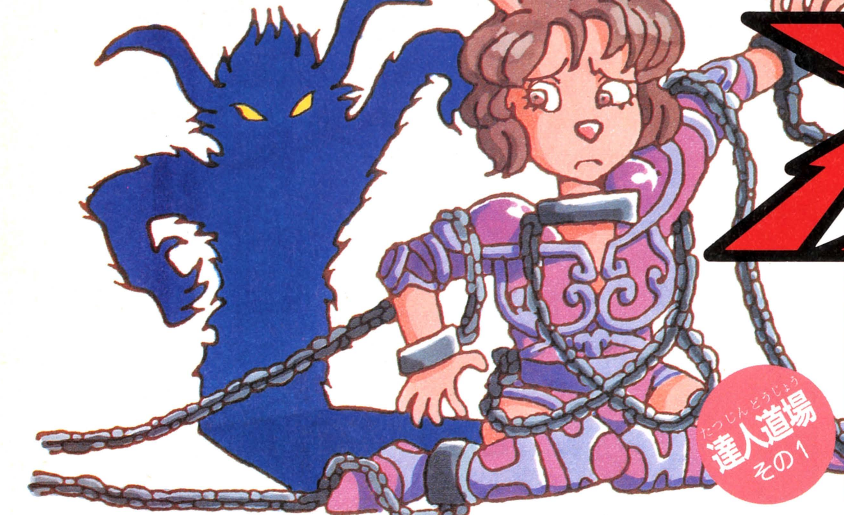
おこぼれ技 おこぼれ技の採用者（108ページから）・長崎県　増山健三くん／兵庫県　桜井健二くん／宮城県　豊田秀則くん／栃木県　猪股英知くん／静岡県　村松洋和くん／大阪府　岩見浩志くん／東京都　川上一夫くん

イラスト／中野豪

「海の城」から「山の城」までイッキに攻略だ

凄ノ王伝説

すさのおうでんせつ



達人道場 その1

ハドソン／発売中／¥6,500

いよいよ3体の凄ノ王のうちの2体と対決！　マップつきの解説で、キミを勝利に導くぞ！

まずは「海の城」。第1目標は2階への階段だ！

●「海の城」はトラップだらけ

「海の城」の内部には、強力なトラップがしかけられている。なんと一撃で20ポイント前後のダメージをくらってしまうという強烈なものだ。トラップを封じるアイテムを手に入れるまでは、地下2階には決して足を踏み入れないようにしよう。

また、2階の廊下にも小規模のトラップがある。このトラップは避けることができないので、HPの大きい仲間を連れていくようにして、耐えるしかない。「南の港町」にいる、ジャックとバモスがおすすめだ。



⬆トラップにかかると、一撃で20近いダメージを受ける。HPが低いキャラにはとても危険だ。



⬆2階のトラップは、ひっかからないように祈りながら通りぬけるしかない…。

●城内にとらわれている人を助けるのがポイント

「海の城」の1階には船乗り、2階には盗賊がとらわれていて、彼らを助け出すことが「海の城」攻略のポイントとなる。彼らを助けているうちに、重要な情報やアイテムが手に入る、という寸法だ。人助けをすれば、きっといいことがある。



⬆1階で、床の中にとじこめられている船乗りを発見した。



⬆2階につかまっている男は、船乗りを助け出す方法を知っている。

●スパイにだまされるのもひとつの手？

「海の城まで案内してやる」と、自分から名乗りでてくる、怪しげな男が「南の港町」にいる。コイツは凄ノ王のスパイで、うっかりひっかかるとイタイ目をみる。けれど、「海の城」の位置や、内部の様子などを知るために、わざとひっかかるのもいい手かもしれないぞ。



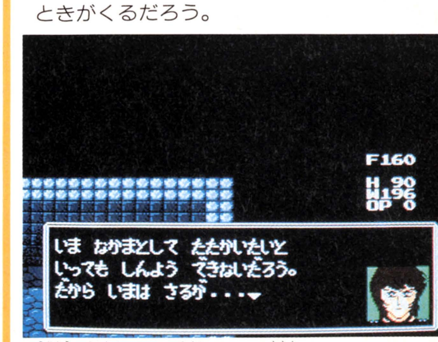
⬆南の港町にいる、あやしげな男。コイツが凄ノ王のスパイなのだ。



⬆わざとスパイのワナにかかって、海の城の様子をさぐってみよう。

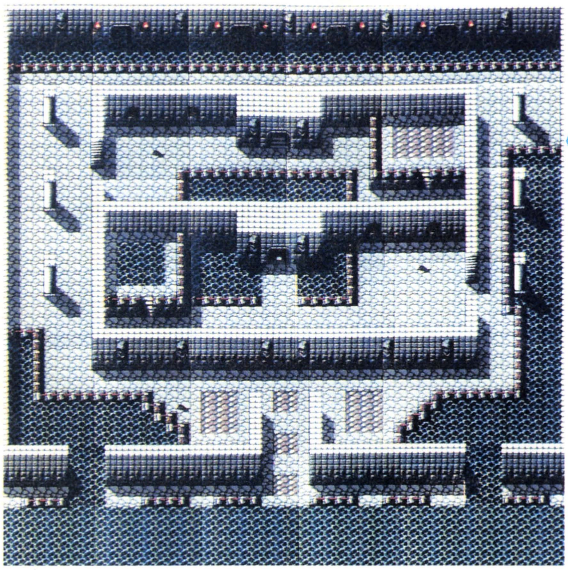
●瓜生との再会

船乗りを助けるアイテムを取るために、隠し部屋に潜入した朱紗は、そこで瓜生麗と再会する。瓜生といえば、朱紗を激怒させ、凄ノ王を誕生させた張本人だが、現在は心をいれかえ、世界をもとどおりにするために戦っているという。いずれ瓜生とともに悪と戦うときがくるだろう。



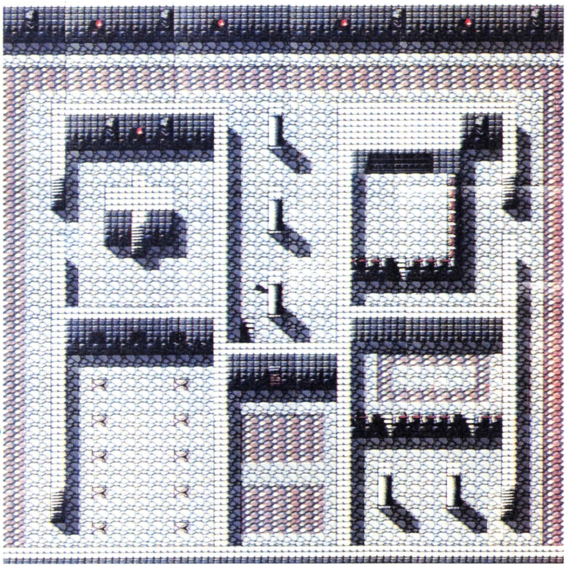
⬆瓜生は改心して、世界のために戦っているという。その言葉にウソがなければ、じつに心強い味方だ。

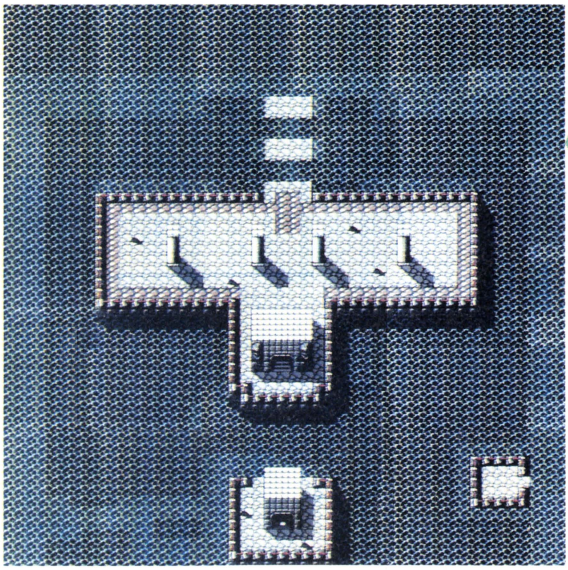
「海の城」攻略マップ トラップにはくれぐれも注意！



1F 入口から左へ進むと、敵の少ないルートで、2階への階段にたどりつける。「ふうじの玉」を手に入れるまでは、決して地下2階に行かないように。

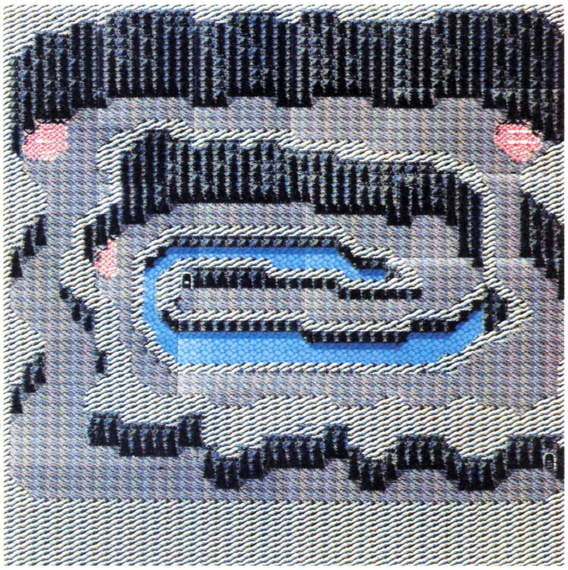
2F 中央の廊下のトラップは、慎重に歩いても、急いで進んでもひっかかるときはひっかかる。指定された場所以外の、変な模様の床は踏まないほうが得策。





B1 見えにくいけれど、水路のなかにも廊下がある。左回りに進んでいくと、B2への階段にたどりつける。ちなみに、右回りに進むと行き止まり。

B2 「ふうじの玉」を持っていないときにこの階へやってくるとトラップ地獄が待っている。玉さえあれば、どうということもない、ただの廊下なのに…。



「南の港町」で新情報集め

海の凄ノ王を撃退し、「海の城」をクリアしたら、「南の港町」に戻り、新しい情報を仕入れて、どうすればいいかを考えよう。町で得られる情報のなかに、「山の村」、「平地の町」、「技術の町」という3つの地名が出てくるはず。当面の目標は、これら3つの場所をたずねながら、新しい情報を探すことになる。これから先は、かなりの長旅になるので、食料はめいっぱい買い込んでいこう。

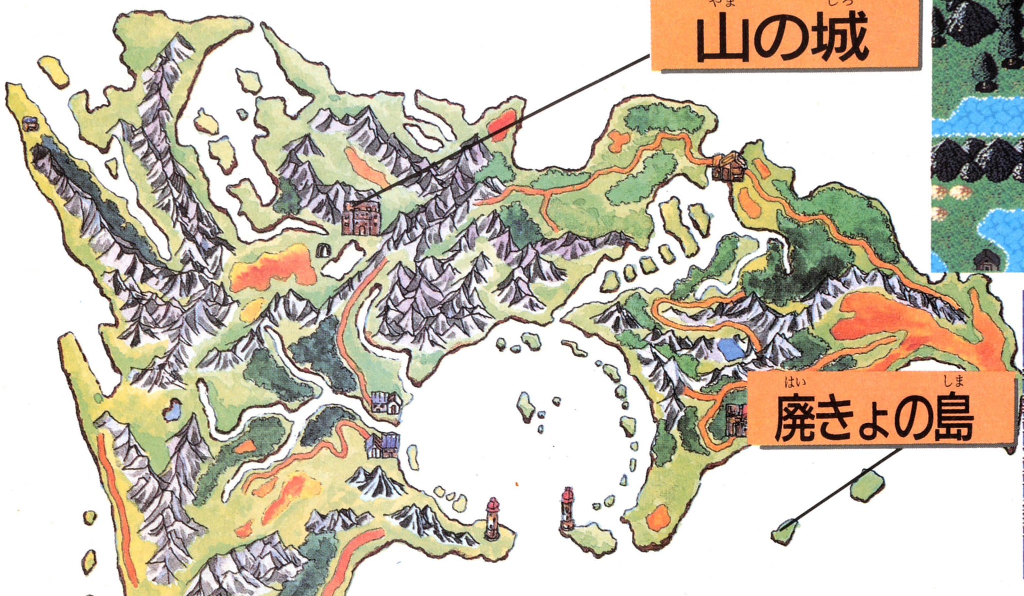


⬆「平地の町」は、いい武器があることで有名らしい。凄ノ王打倒のためにも、ぜひ行ってみよう。

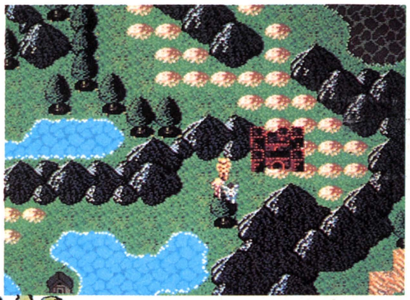


⬆外洋船よりもはるかにすぐれた性能を持つ船、ホバークラフトが、「技術の町」というところにあるらしい。これも手にい入れたい。

「山の村」までは、ちょっと遠回り











西の大陸をくまなく冒険しよう！

朱紗の名前をかたる盗賊団

「山の城」に近づいたころ、出会った旅人から「朱紗という男は、本当は悪人だ」という身におぼえのない話を聞く。このウワサのおかげで、村から締め出されるなど、迷惑するけど、ウワサの元凶である、にせの朱紗を倒せば、この事件は、万事解決する。



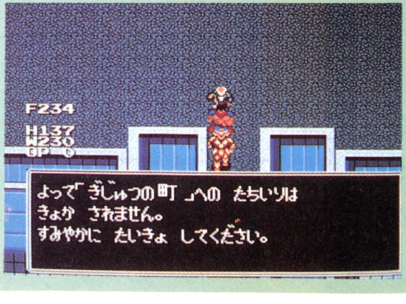
⬆「朱紗が大悪人だった」。朱紗本人の耳に妙なウワサが流れこんできた。



⬆朱紗の名をかたる盗賊団は、本物の朱紗の出現に驚き、逆上して襲いかかってきた。

「技術の町」へ入るには

「技術の町」に入ろうとすると、コンピュータの検問にひっかかり、門前払いをくらってしまう。このコンピュータの検問をパスして、町の中に入るには「ＩＤカード」が必要なのだが…。



⬅「技術の町」は、山の凄ノ王の攻撃から町を守るために警戒体制をしいていて、中に入れない。

こんなところに武器屋が

西の大陸の西のはずれに、ポツンと一軒、武器屋がある。この武器屋には、ロケットランチャなどの、いい武器がそろっている。山の凄ノ王攻略の際は、この武器屋で装備を整えよう。



⬅西のはずれの小さな店に、火炎放射器、ロケットランチャなどの強力な武器が売られている。

平地の町　魔獣の脅威が去った町

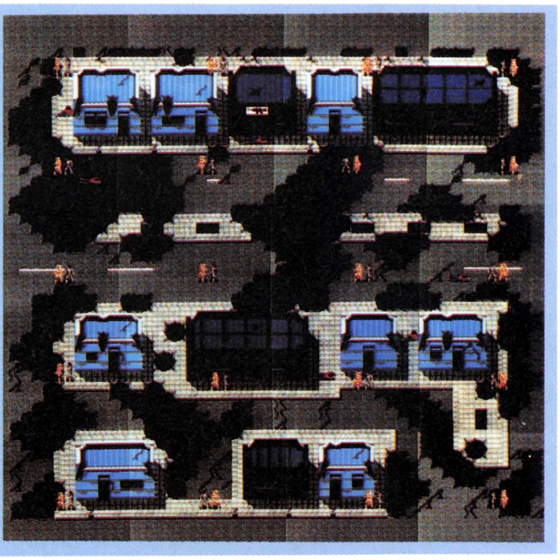
「南の港町」のずっと南にあるこの町は、魔獣の襲来によって、一時は全滅の危機にひんした。朱紗が海の凄ノ王を倒したことによって、魔獣が去り、町はふたたび機能を取り戻しつつあるが、町は廃きょ同然に荒れ果ててしまっている。現在、この町で営業しているのは武器屋だけ。そこには、なかなかの品物がそろっている。なかには、売ってくれないアイテムもあるが、売ってもらえないとなるとよけいに欲しくなる…。



⬅魔獣たちの攻撃がなくなり、なんとか立ち直りそうな様子だ。



⬅ウワサどおり、最強の装備のアーマードスーツを売っている。



山の村　水不足に苦しむ村人たち

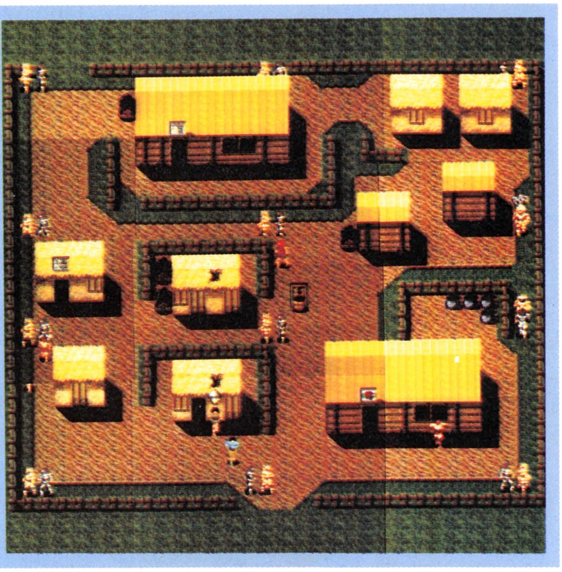
「山の村」は深刻な水不足にあえいでいた。山の凄ノ王が村のすぐ近くに城を築いたばかりか、ダムを作って水をせきとめてしまったのだ。このため、「山の村」には水がまったく配給されなくなり、人びとは渇きに苦しみ、宿屋や食料屋も、まともに営業できないありさまだった。この村を、もとどおりの住みやすい村に戻すには、水をせきとめているダムを「PK爆弾」で破壊するしかない。



⬅「山の村」には水がない。村人たちは渇きで苦しんでいる。



⬅宿屋も、水不足のためにその役目をはたすことができない。



◆PK爆弾はどこに…？

「山の村」を救う、頼みの綱PK爆弾は、いったいどこにあるのだろうか。記憶力のいい人なら、以前「ガソリンの町」で、PK爆弾を探す「りゅういち」という青年に会ったことをおぼえていると思う。りゅういちは、「山の村」のためにPK爆弾を探していたのだ。「山の村」の村長の話によれば、りゅういちは「廃きょの島へ向かう」と連絡したのを最後に、消息を絶っているという。PK爆弾は、そこにあるのだろうか？



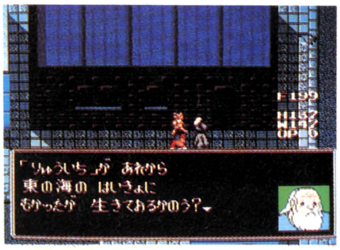
⬅山の凄ノ王が湖にダムを作り、村へ流れる水を止めてしまった。



➡ダムを破壊できるのは、PK爆弾をおいてほかにない！

◆外洋船で「廃きょの島」へ

ここで、もうひとつ記憶力のテスト。「廃きょの島」がどこにあったかおぼえているだろうか？　そう、飛行機の男に遊覧飛行させてもらったときに、海のまん中あたりで見かけたはずだ。PK爆弾はその島にある。外洋船に乗って、「廃きょの島」をめざそう。もし、テレポートの行き先メニューに、外洋船が入っていなければ、「南の港町」へ行って、改めて貸してもらおう。食料を多めに買っていくのを忘れないように。

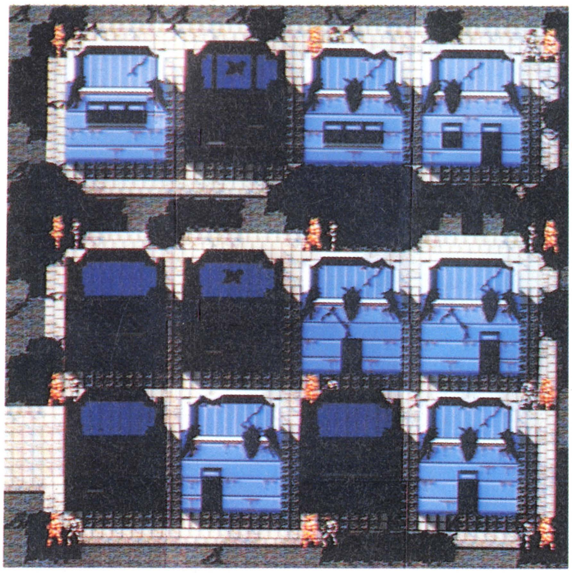


⬅「ガソリンの町」に戻ると、りゅういちはいなかった。



➡「廃きょの島」で、虫の息のりゅういちと出会った。

廃きょの島 PK爆弾はこのダンジョンにある!



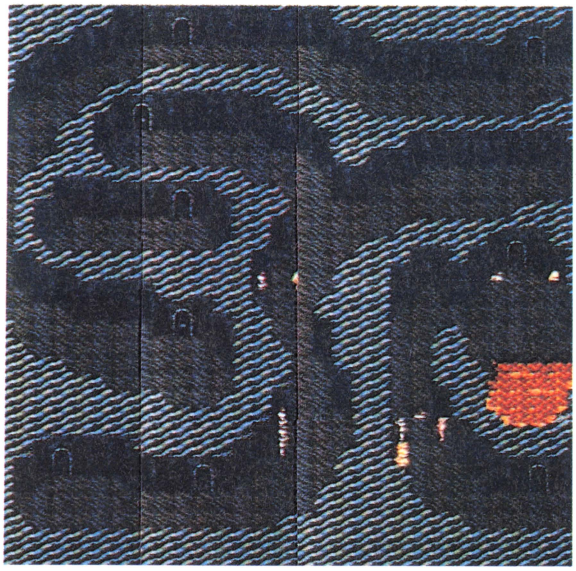
地上

海のまん中に浮かぶ島の上にある廃きょ。この廃きょのある家の前で、朱紗は傷つき倒れたりゅういちに会い、「山の村」を助けてくれとたのまれる。

B1

地下に下りると、いきなりHPの高い魔獣たちがゾロゾロ。ロケットランチャを装備していれば、ラクに倒せるけれど、他の武器では少し手こずるかも。



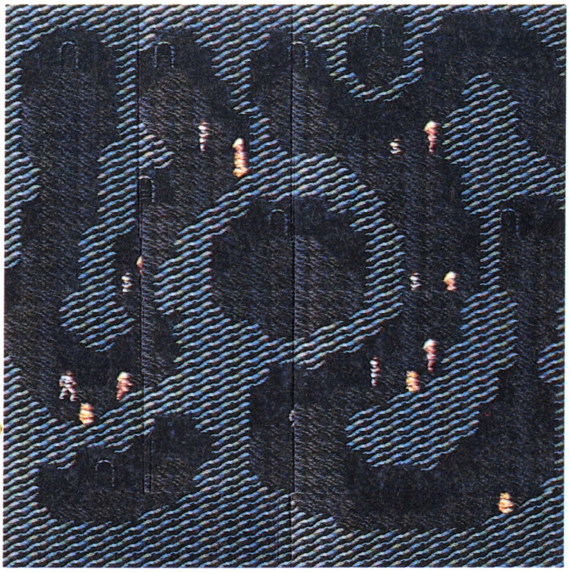


B2

迷宮は複雑にいりくんでいて見通しが悪い。あまりスタスタ進んでいると、突然、魔獣とハチ合わせしてビックリすることも。慎重に進もう。

B3

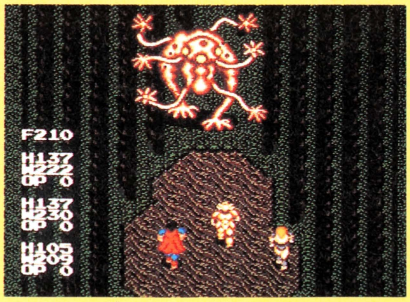
このダンジョンの構造は、なかなかイジが悪い。何度となく行き止まりに出くわして、頭をかかえるだろう。しかし、PK爆弾はどこかにあるのだ!



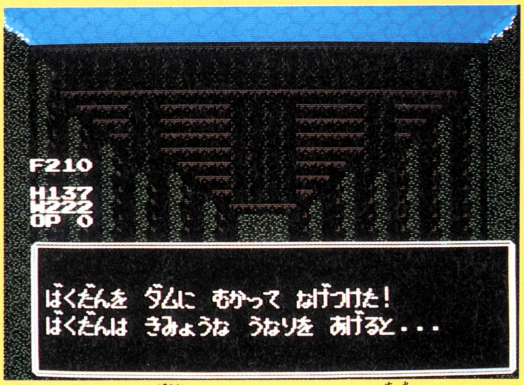
PK爆弾でダムを破壊せよ!

「廃きょの島」のダンジョンで、PK爆弾を発見したら、テレポートで「山の村」までひとっ飛び…といきたいところだが、その前にダンジョン内での戦いの疲れをどこかの町でいやして、それから「山の村」へ飛ぼう(「山の村」の宿屋は休業中)。なにしろ、ダムは手ごわい魔獣がガードしている。傷ついた体では不利だぞ。

ダムを破壊したら、いよいよ次は山の凄ノ王の住む「山の城」だ!

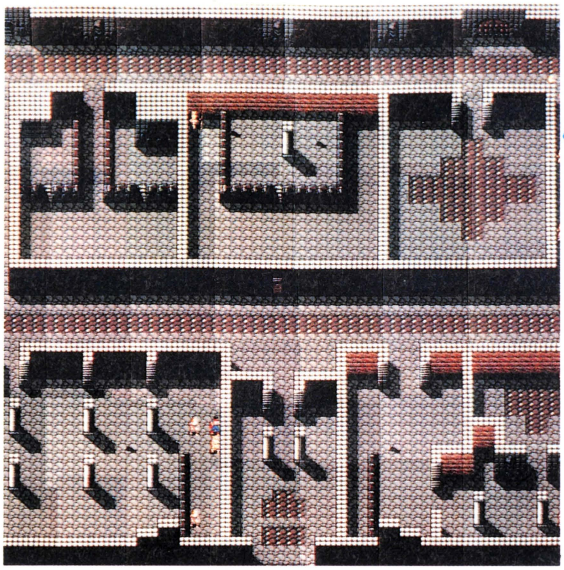


⬆ダムまでの道のりには、地上に出てくるキャラよりも強い敵がひしめいている。気をつけろ!



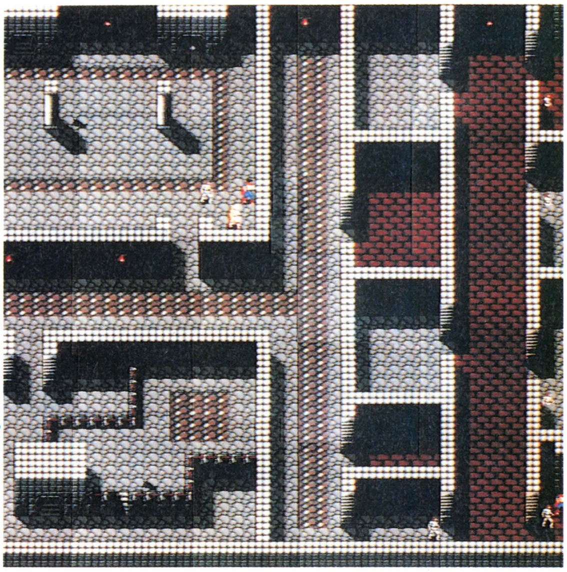
⬆邪魔な敵キャラを撃退し、ダムにたどりついた朱紗は、ダムめがけてPK爆弾を投げた! 大爆発とともにダムが崩れていく…。

山の城マップ 夜をねらって侵入するのが鉄則！



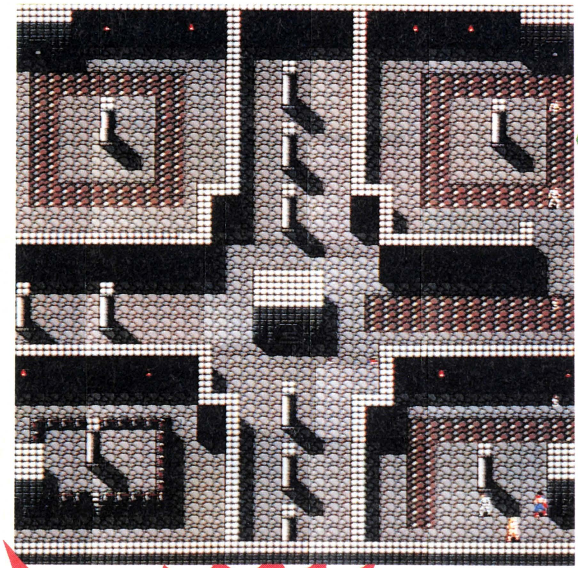
1F

昼間に城に入ると、いきなり入口のトラップが出迎えてくれる。このトラップは、夜になると無力化する。正面の部屋で、重要なアイテムが手に入るんだ。



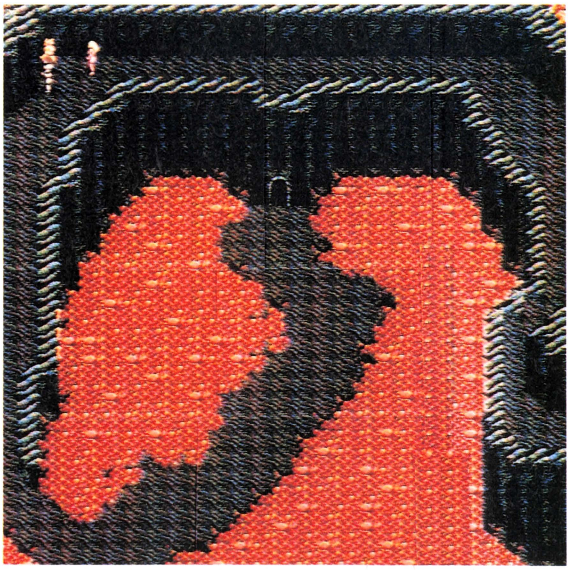
2F

ちょっとした迷路になっているので、迷うことがあるかも。魔獣たちのヒソヒソ話に、耳をかたむけていると、重大なヒントがつかめるかも…。



3F

魔獣たちの話を聞いていれば、この階に並んだ柱の意味がわかるはず。中央にある階段は、屋上につながっている。はたして屋上で朱紗を待つものは？

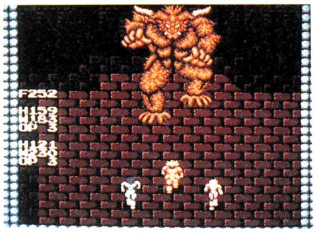


B1

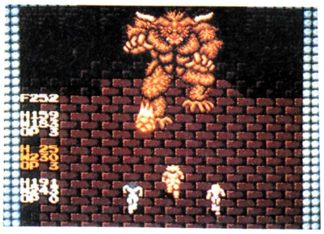
火山から噴きあげるマグマが、トラップとなって襲いかかる。中央の入口のむこうに、山の凄ノ王がいるけれど、中に入るには、あるアイテムが必要。

強敵 山の凄ノ王！





⬅あっと驚く巨大なキャラクター。ものすごい威圧感があるぞ。コイツが山の凄ノ王だ。



➡火の玉攻撃を集中的にくらうと、どんなキャラでもボロボロにされてしまう。

「山の城」では、さまざまなイベントが展開する。ここでは、それらについては触れないので、自分の力でここまで来て、自分の目で確認してほしい。

山の凄ノ王は、地下1階の奥に潜んでいる。地下には、火山のトラップがしかけられているので、凄ノ王の部屋の直前で、減少した体力を回復させておこう。山の凄ノ王は、超能力攻撃よりも火の玉攻撃が得意だ。

1人を集中攻撃されたら、勝ち目がないかもしれないので、凄ノ王との決戦の前に、いちど城を出て、宿屋に泊まっておくことをおすすめする。「山の城」の最初からやり直すのは、とてもたいへんだぞ。

新作ソフトお毒味チャート

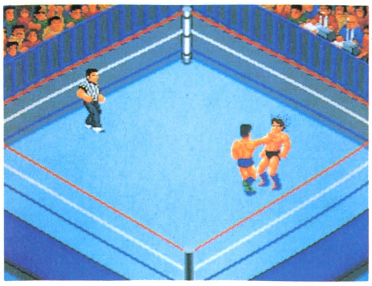
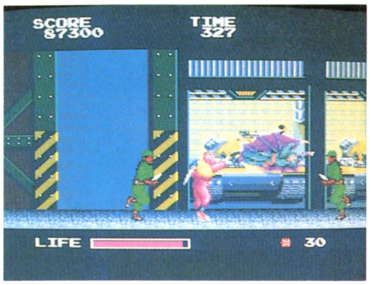
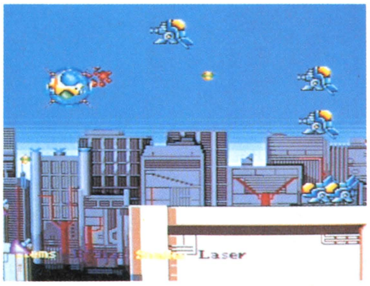
ゲーム情報誌の必須アイテム「クロスレビュー」。評論家ともどもこのコーナーをぜひごひいきに！





ゲーム名／評論家	サイドアーム	パックランド
	NECアベニュー 6月14日／¥5,400（税別）	ナムコ 6月1日／¥5,200（税別）
極辛代表 岩崎啓真  「イース」の開発は現在順調に進行中。画面のスクロールも動き、寂しかった町の中も人が歩くようになってきたぞ。来月にはゲームの画面写真だっ！	カプコンの激難ロボットシューティングゲームの移植だ。グラフィック、操作性などは標準以上。あとは例によって例のごとくの文句なのだが、NECのゲームは音が悪い。もとの曲があるのもわかるが、それにしてももう少しがんばってほしい。 ★★★★★★★☆☆☆	難易度の設定の良さ、グラフィックなど、なにをとってても文句はない。さすがナムコと言いたくなる絶妙の移植だ。さすがにゲームスタイルの古さを感じるが、ボクは、このゲームが大好きな人間だったので、それもヨイと思う。 ★★★★★★★☆☆☆
中辛代表 ウォルフ中村  真っ白なスケッチブックとポラロイドカメラを持って、目的を決めない「あてのない旅」に出ようと画策中。1週間くらいのんびりしてきたいなぁ。	最近の移植モノSTGのレベルの高さには驚かされっぱなし。このゲームも実に良くできている。ただ、一度やられるとずるずる続けてやられやすい場所（3面のセンチピードとか）もあって、敵の動きを読めるようになるまではちょっとつらいかもね。 ★★★★★★★☆☆☆	ヘルメットも、スペシャルパックマンも、ロングジャンプも、芸術点も、みーんなゲーセン版そのまま。3つのボタンで操作したゲーセン版を、パッドで遊べるようにしただけ（操作方法を選べる親切設計もウレシイ）って感じで、楽しく遊べます。 ★★★★★★★☆☆☆
甘口代表 小野　泉  関係者各位の皆様、ワタシは高校生でもなければ中学生でもないれっきとした大学生です！ だから平日の昼間ゲーセンにいても補導しないでよねっ。	ハデなパワーアップがウリのシューティングです。十字キーでの操作の他に、①ボタンで右を、⑪ボタンで左を向くんだけど、慣れるまでちょっとやりにくいかもしれないわ。でも、ワタシでもけっこう先に進めたから許しちゃおうかしら!? ★★★★★★★☆☆☆	パックマンの元気なアクションが気に入っちゃいました。操作方法を選べる、というのが親切ね。ストーリーもほのぼのとしてワタシ好みなの。ゲーム上級者もワタシ程度のヒトもそれなりに楽しめるんじゃないかしら？ このゲームは「買い！」ね。 ★★★★★★★★★☆
辛口代表 ドーピン和樹  春はいろいろ問題の多い季節だ。仕事も欲しい。でも学校に行かないと、去年の二の舞だ。ウォー!! ジレンマ。このままじゃ、いけない気がする……。	これまた完成度の高いゲームだ。ザコキャラがドカドカ攻めてきて、なかなか激しくてスピーディーなゲーム展開が楽しめる。武器選択もポーズしてウインドウを開く形にしたので、大あわてで選ぶ必要はなくなった。これは親切でいいね。 ★★★★★★★★★☆	FC版とはエラい違いだね。こんなにアーケード版に近いとどっちだか見分けがつかないほどだ。アイテムやイベントなどもまったく同じで、僕のようなアーケード大好き野郎は感動しちゃう。でも、知っているだけに新たな感動は薄い。 ★★★★★★★★★★
アンカーマン 怒濤久美子（ドクミ）  6月って結婚のシーズンなのよね。ドクミもタマのこしに乗りたい！	スピード感タップリだし、8方向に飛び散るビームもあって、すごい迫力よ。ゲーマーの男の子たちが感動してた。キャラの武器もいろいろ選べるし、シューティングファン待望の1本ね。	キャー、なつかしいっ！ ゲームセンターで遊んだのとクリソツよ。PCエンジンの性能ってすごいのね。かわいいタマタマちゃん（パックマンのこと）と遊べるなんてサイコーじゃない。

イラスト／中野豪

ファイヤープロレスリング	ニンジャウォーリアーズ	ロックオン	私のメインディッシュ
			
ヒューマン 6月22日/¥6,300(税別)	タイトー 6月30日/¥6,200(税別)	ビッグ・クラブ 7月中旬/¥6,700(税別)	
ハデハデの技、多彩なプレイモード、そしてタッグマッチと、PCエンジンらしいプロレスゲームだ。操作がかなり複雑なので、技をかけられるようになるまでに時間がかかるのが最大の問題だが、慣れれば面白い。プロレスファンにはおすすめ。 ★★★★★★☆☆☆☆	『究極タイガー』に続いて、またまたすばらしい出来だ。3画面をシネスコサイズにして1.5画面分くらい見えるようにするという見事な作戦といい、文句のつけようがない。と言いたいが、アーケード版より難しいのには、まったくまいった。 ★★★★★★★★★☆	操作性、グラフィックなど出来は標準的なのだが、オリジナルのシューティングということで、期待をしていた分、肩すかしをくらってしまった。『究極タイガー』、『ドラゴンスピリット』、『R-TYPE』といった強力ソフトの中では少し苦しいものがある。 ★★★★★★★☆☆☆	今月はレベルの高いゲームがそろったのでなかなか難しいところだが、イチ押しが『ニンジャウォーリアーズ』次に『パックランド』。プロレスファンなら『ファイヤープロレスリング』。あとは好み。
以前、レビュースペシャルに「いろんな技が使えるプロレスゲームがやりたい!」って書いたことがあるけど、その願いをかなえてくれたゲームがこれ。はじめは操作にとまどうかもしれないけれど、慣れれば思いどおりの技がかけられるようになるぞ! ★★★★★★★★★★	もともと3画面のものを1画面に収めるんだから、不都合な部分が出てきて当たり前。なのにこのゲームは、そんなことを感じさせないほど(動きの速い忍犬なんかは、突然出てくるって感じがあるけど)バランス良く作られている。見事というしかない! ★★★★★★★★☆☆	18種類ものパワーアップアイテムが用意されているSTG。これらのアイテムが驚くほど大量に出てくるので、欲しくないアイテムを取らないようにするのが大変なくらいだ。ここまでアイテムに頼るのはちょっとやりすぎって気もするけど……。 ★★★★★★★☆☆☆	「キャプチュードのグラフィックがフィッシャーマンになってる!」なんて細かいところにもこだわっちゃう私は、プロレスの大ファン。プロレス好きなら『ファイヤープロレス〜』は絶対に買いだっ!!
ストレス解消にはもってこいのゲームだと思うわ。流血やとび散る汗がカイカンなのっ。個性たっぷりのキャラクターの中からマイキャラを選べる、というのが楽しいね。なかなか遊べるし、格闘技やプロレスが好きな人におすすめします。 ★★★★★★★☆☆☆	ゲームセンターで友だちとアツくなったゲームがおうちでもできちゃうのがウレシイ。2人同時プレイができなくなったのは寂しいけど、ゲーセンと同じ感覚でプレイできるのがよいわ。コンティニューできるし、ワタシもエンディングを目指そうっと。 ★★★★★★★★☆☆	ロマンチックなストーリーのシューティングなの。謎解きの要素を取り入れた、というのが新しいカンジ。マイキャラがオパオパみたいでかわゆいわ。でも難易度はけっして低くないからある程度シューティングが得意な人におすすめします♡ ★★★★★★☆☆☆☆	なんといっても『パックランド』がおススメねっ。家族みんなで楽しめそう。『ニンジャウォーリアーズ』もなかなかイイよ。2人プレイができないのがちょっと残念だけど、ハマッてしまいそう…。
チョーク攻撃や凶器攻撃などのヒキョーな技がよくかかるのが面白い。凶器でザクザクやられて流血した日にゃ、もう殺意ムラムラもんで燃え上がれるのだ。4人タッグプレイはいかにも家庭向き。観客気分で見てるだけでも楽しいのだ。 ★★★★★★★★★☆	3画面のアーケード版をよく1画面にまとめたと思う。ぜんぜん遊んでて違和感ないもんね。2Pモードがなくなった!? 戦車が出てこないって!? そんなことはあえて目をつむっちゃう。でも、パッドだと思わぬところでハネちゃうのが今いちだね。 ★★★★★★★★★★	最近のシューティングにしては、ちょっと地味な感じのするゲーム。画面からはみ出るぐらいの巨大戦艦などは目を引くんだけど、アイテムや特殊兵器の数があまりに多すぎて、逆にどれを取らないで進んでいくかを考えなくちゃいけないのがつらい。 ★★★★☆☆☆☆☆☆	今月はクオリティの高い作品が多いね。完成度の高さでは『パックランド』が最高。シューティングの爽快感を味わいたければ、『サイドアーム』。でも個人的には『ニンジャウォーリアーズ』だなっ!!
プロレス、それは男と男のハダカのぶつかりあい! うーん、思わずコーフンしちゃった。でも、このゲームをプレイすれば、もっとコーフンしちゃうよ。ドクミも女子プロでデビューしちゃおうかな!?	キャラの動きがリアルね〜っ。階段をトコトコ上っていくところなんか、すごくかわいいの。アーケード版にハマッた人なら、絶対ハマれるよ。敵にやられるとボロボロになっちゃう主人公がケナゲでいいわ。	シューティングなのに、ちゃんとストーリーがあるなんてすごいじゃん。グラフィックもキレイで、迫力満点よ。それに、巨大戦艦! ものすごーくでっかいの。やっぱり、男はデカくなくっちゃ。	今月はレベルの高いアクションシューティングばっかりで、ドクミの指先にタコができちゃった。このタコを有効に活用するには……。

マルカツアタックシステム

MAC

新・MACがキミにおくる、夢のMACベガス第2弾は、運と実力がモノを言うパズルチャンス！超難関ファミコンパズルをクリアすれば、めざすプレゼントがキミのモノになるのだっ！

MACシステムが新しくなった。クイズに応募するときと、点数を集めて賞品をもらうときではやり方が違うぞ。注意して間違えないように。

●応募のきまり

①下の表のなかにある、キミの欲しい賞品に必要なMACを集める。同じMACは2枚まで（ただし、ウラワザ、読者ページ採用者に贈られるスペシャルMACは何枚でも、旧MACは2枚まで）使える。

②集めたMACを封筒に入れて住所・氏名・年齢・電話番号・希望賞品（9・12はソフト名）を封筒のウラに書いて「MAC係」に送る。1～3は、キミの住所と名前を書いた返信用の封筒に62円切手を貼って同封してください。

●クイズに応募するとき

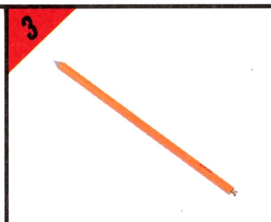
①答がわかったら、官製ハガキにクイズの答・住所・氏名・年齢・電話番号を書いて、新MACの角の三角を切りとって貼る。あて先は、「MACベガス係」。クイズには新MACのみ有効だ。また、三角の部分を切りとったMACでは賞品用に使えないぞ。

1


(勝)ステッカー 25MAC

2

(勝)ボールペン 50MAC

3

(勝)シャープペン 200MAC

4

(勝)専用原稿用紙 300MAC

5

MACホルダー 500MAC

6


(勝)テレホンカード 670MAC

7

(勝)Tシャツ 1,200MAC

8

ジョイタップ3 1,500MAC

9

マルチタップ 2,100MAC

10

AVブースター 2,500MAC

11

ソフト（¥6,000以下）3,000MAC

12

ターボスティック 3,250MAC

13

アスキースティックエンジン 3,500MAC

14

ソフト（¥7,000以下）4,000MAC

15


ラジコンカー 10,000MAC

16

カメラ 10,500MAC

17


ウォークマン 11,500MAC

18

セガ メガドライブ 12,500MAC

19

CDプレイヤー 13,500MAC

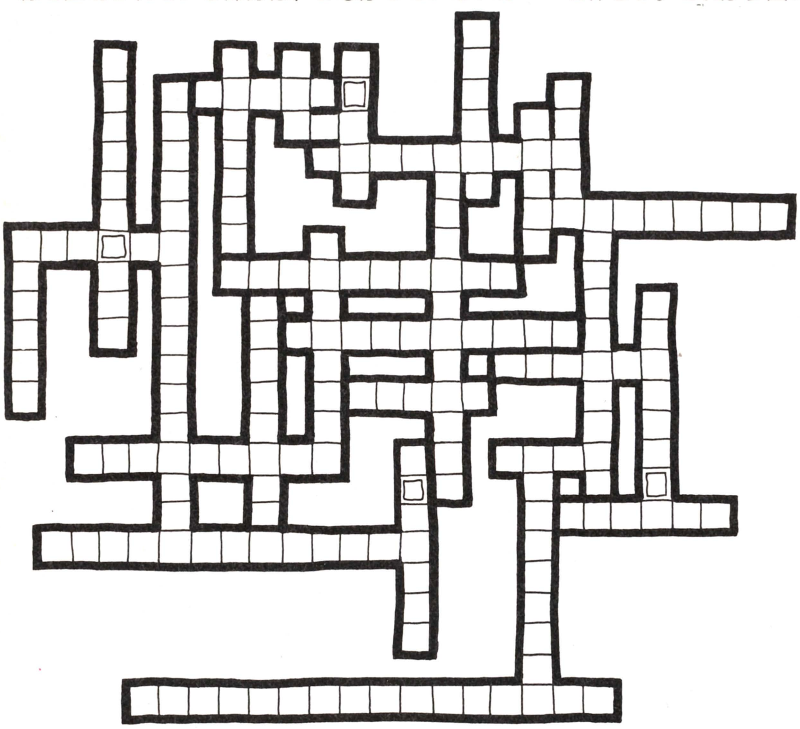
20

PCエンジン 14,500MAC

あて先は、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル4F (勝)PCエンジン編集部です。

第2回MACベガスはちょっと難しい

お待ちどうさま。第2回夢のMACベガスは、スケルトン・クロスワード・パズルだ。下のマス目のタテ・ヨコそれぞれに、キーワードのソフト名がピッタリ納まるように入れていくのだ。太い線で区切られている部分は、つながっていないので間違えないようにしよう。タテ・ヨコで交っているマス目には、それぞれのソフト色の同じ文字が入るのだ。数字は2ケタまで1マスに入れる。できあがったら回の中にある文字を集めて、単語を作ろう。それが今回の答だ。さあガンバろう！



《キーワード》

ノリコ
コブラ
エナジー
シャンハイ
ネクタリス
ビジランテ
ソンソンⅡ
ギャラガ88
アールタイプ
アウトライブ
パワーリーグ
ワンダーモモ
モトローダー
サイバークロス
ビクトリーラン
シリョウセンセン
スペースハリアー
マキョウデンセツ
ガイアノモンショウ
スサノオウデンセツ
センゴクマージャン
ナグザットオープン
アッパレゲートボール
キュウキョクタイガー
ヨウカイドウチュウキ
エイリアンクラッシュ
マシンエイユウデンワタル
ダンジョンエクスプローラー
カイゾウチョウジンシュビビンマン
サダキチセブンヒデヨシノオウゴン

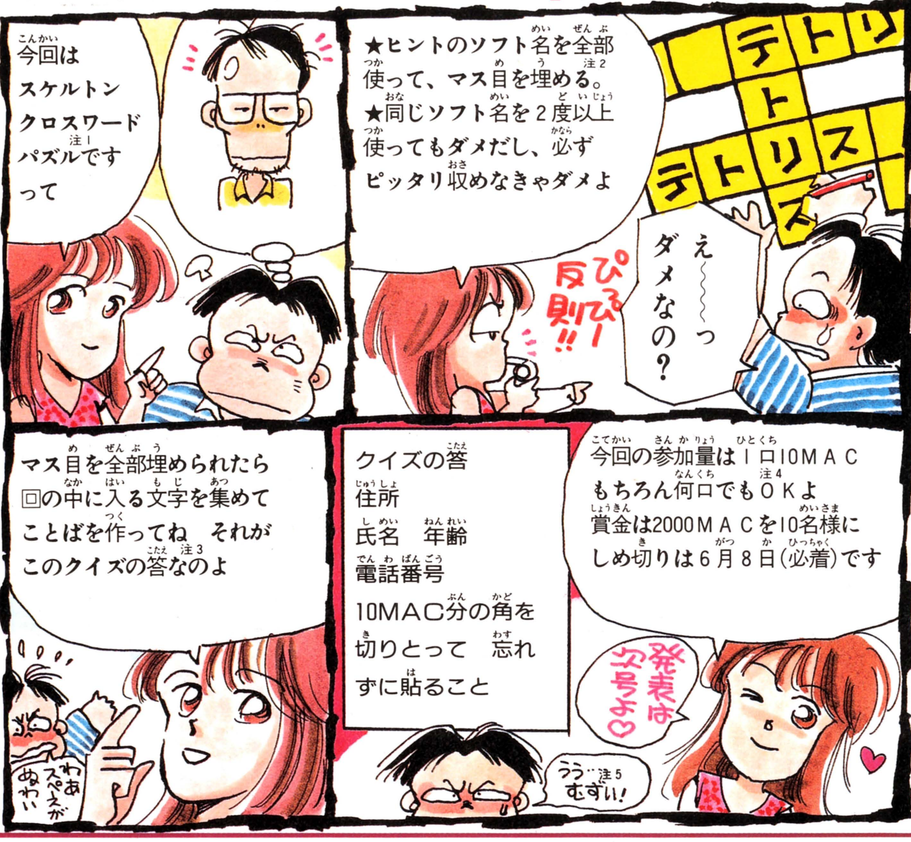








第2回夢のMACベガス応募方法をよく読もう！



注１●クロスワードパズルの一種。解き方のコツは文字数にあるのだ。今回のキーワードテーマはゲームソフト名。

注２●漢字や英文字、ひらがなの入っているソフト名は、すべてカタカナに直してあるので注意しよう。

注３●文字を組みあわせるとひとつの単語になる。ハガキに書く答はこの単語だ。

注４●好きなだけ応募してくれ。

注５●パズル＋時の運の２大難関。はたして何人くらい挑戦してくるか楽しみである。自信がない人は、今回は見送って次回以降に望みをかけてもかまわない。

MAC応募の注意だ

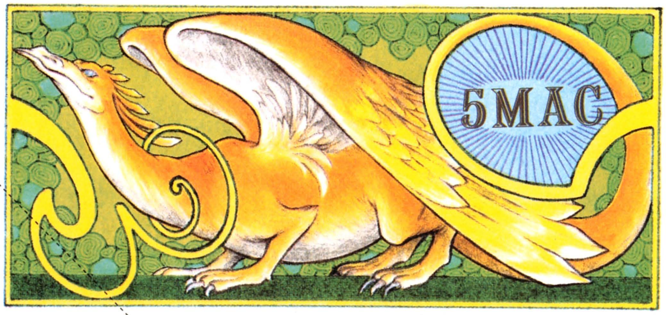
今回のMACベガス・スケルトン・クイズ、ちょっと難しかったかな？

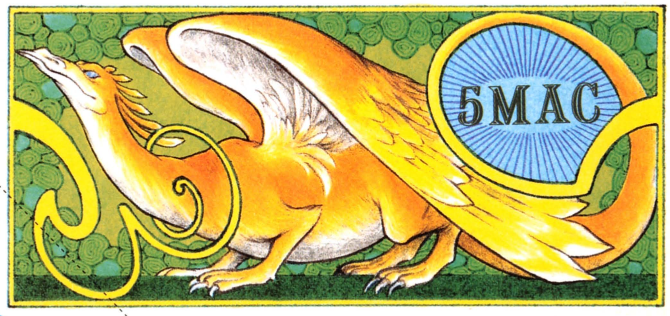
じっくり考えれば解けるから、落ちついてやってみよう。カギは文字の数だ。

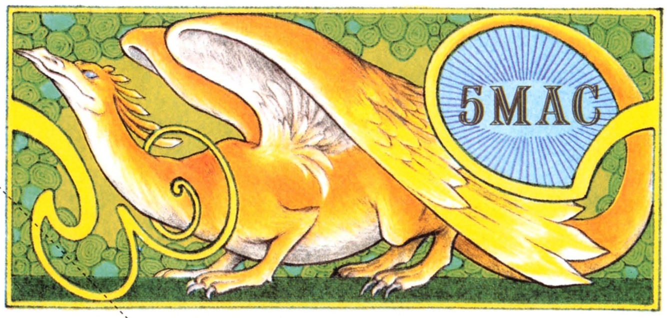
さて124ページでも書いてあるように、応募に必要なのは三角のスミのほうだよ。

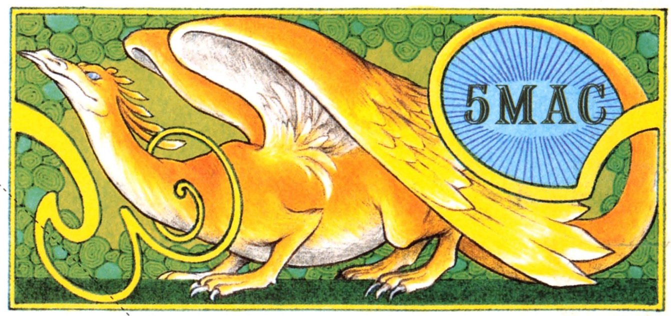
MACベガスで一度応募すると、残りはもう使えないから、切りとる前によく考えて。解けなければ、その分を貯めておこう。

それではキミの幸運を祈っているよ。









NEW Soft TIMES 延長戦

まだまだあるぞニューソフト、というわけで新作情報の第2部がここからスタート。発売までには、まだちょっと時間があるけれど、今から要チェックソフトが目白押しだよ。

ブルファイト リングの覇者

クリーム／8月下旬発売予定／価格未定／SPG



ゲームモードがいっぱいの五目ボクシングゲームの登場だ。なんといっても、トレーナーが付いて、いっしょに成長するってのがうれしい。96ドットのデカキャラが、リング狭しと動きまわるぞ！

キャラが成長する！

なんとこのゲームは、マイキャラのボクサーがトレーニングしたり試合をすることで成長するのだ！　成長のしかたは、トレーナーによって変わるぞ。

成長のデータはパスワードでセーブできる。友だちのパスワードを入れてトーナメント試合もできちゃうよ！

それに加えて、アクションゲームみたいに、ストリートファイトができるモードまであったりするぞ～！



➡勝ち抜きモードの中盤、東洋タイトルだ。



➡もう、世界タイトルは目の前だ!!

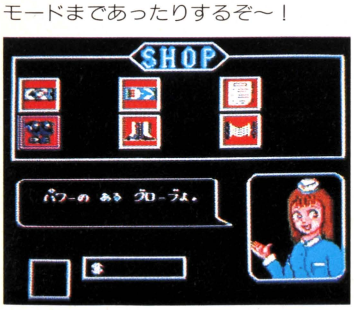




⬅うー、痛々しい。再起は可能なんだろうか…。



⬅そして男はチカラつきた。立つんだジョ～お！



⬆寄ってらっしゃい見てらっしゃい！　パワーのあるグローブはいかがですか～あ！

アクションモードには、こんなショップがあったりなんかしちゃうよ～。



⬆う～ん、どのボクサーが強そうかなあ～。キミならどれを選ぶ？　ボクなら左下かな～。さて、成長させよっと。



⬆トレーナーにはそれぞれ個性があって、選んだトレーナーによって、ボクサーの成長のしかたが変わるんだぞい！

アッと驚き大変身のアクションゲーム!!

竜の子ファイター

トンキンハウス／秋頃発売予定／価格未定／ＡＣＴ



ゲームの舞台は宮下あきらさんのマンガの世界。だからユニークな敵キャラもいっぱい。主人公が8頭身キャラに変身するシーンも見もの。

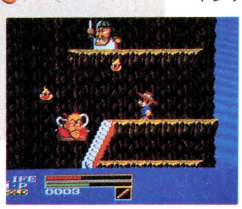


⬆宮下あきらさんの手による敵キャラたちの原画イラストがこれ。

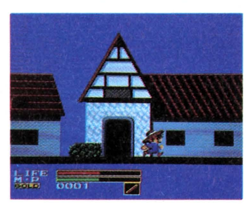
キャラクターはあの宮下あきらさんがデザイン！宮下さんのコミックワールドに迷いこんだ主人公は……

宮下あきらの大ファンである少年が『竜の子ファイター』というマンガの世界に引きずり込まれた！　これがゲームのプロローグ。そして少年はマンガの主人公となり、もとの世界に戻るために全４ステージの各所にある“竜の子”を集めていく。すなわちこれが、マンガのストーリーになっているという、なかなか凝った設定のＡＣＴゲームなのだ。そして“竜の子”をすべて集めたとき…。それは遊んでからのお楽しみだね。キャラクターデザインは、硬派マンガを描かせたらトップクラスの宮下あきらさん。主人公も敵も、とにかく全部が宮下さんのオリジナルだぞ。

マンガの世界が舞台なだけに、バラエティ豊富なゲームワールド。次から次へと事件も起こり、宮下さんのマンガみたいにハラハラした展開になっている。ステージ数は全部で４つ。西洋の妖怪がいっぱい出てくる西洋・オカルトステージや、「不思議の国のアリス」をテーマにした西洋・魔法ステージなど、世界中の民話がもとになっている。早く妖怪たちをやっつけて、現実世界に戻ろうぜ。



⬅宮下キャラが、ゲームの世界で大暴れ。



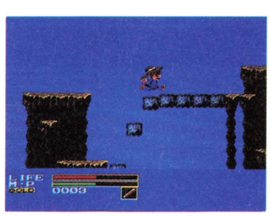
⬅各ステージに入る前の町。お買い物はここでする。

普段は2頭身キャラの主人公だけどボスキャラとのバドルでは！

各ステージの主人公は、通常２頭身のデフォルメされた姿。ちょっとかわいげのあるスタイルだ。しかし、ボスキャラとの対決シーンでは、これが一挙にイメージチエンジ。8頭身に巨大化して、敵との一騎討ちを繰り広げるのだ。

この変身シーンがまたまた見どころ。単に画面が切りかわるだけでなく、ハデに工夫を凝らしたものになるそうだ。

8頭身だから、大迫力でリアルなバトルシーンになること間違いなし。興奮の格闘アクションも楽しめるってこと。



⬅これが通常の２頭身の主人公。かわいらしいね。



⬆西遊記ステージのボス、牛魔王と戦う。

ゲーム前半ステージをちょっと見せちゃお

中国・西遊記ステージ

「西遊記」を題材にしたステージ。はっかい・さごじょう・牛魔王など、おなじみの敵キャラたちが相手だ。



⬆駒を投下して攻撃してくる銀閣との戦い。

⬇中ボス・はっかいとのバトル。クワに注意。



西洋・魔法ステージ

「不思議の国のアリス」をテーマにしたステージ。ボスキャラは、なぜかローラースケートをはいたアリスだ。



⬆トランプキングが４匹連らなって攻撃してくる。

⬇ボスキャラ・アリスとのバトル。気色ワリ〜。



スピード感とパワーアップの豊富さにびっくり

ロックオン

ビッグ・クラブ／7月中旬発売予定／予価¥6,700(税別)／STG



画面にあふれるパワーアップアイテム、そして不気味な敵キャラたち。ぼけーっと見てる暇なんかありゃしない、バリバリのシューティング！

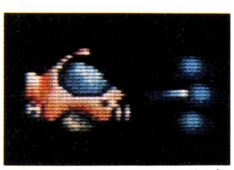
気分ソーカイ!! 思わず手に汗にぎる!!

バスタードとは

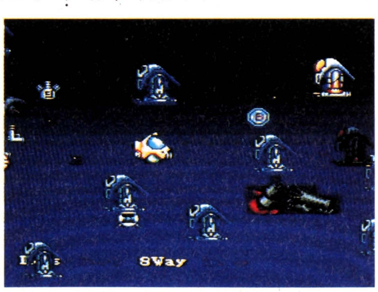
はるか未来、バスタードと呼ばれる宝探し専門の種族がいた。主人公・ゼラは少年ながら、宇宙一の宝物とうわさされている"フィサの財宝"を手に入れるため、愛機マクミランMP－4に乗って飛びたったのだった。

ゲームがスタートすると、もうそこはバリバリのシューティングシーンが展開する。ステージは4ブロックに分かれている。最初のブロックは、宇宙空間のステージで、ラストに巨大空母が待ちうけている。次のブロックは惑星内を舞台にし、近代的な街を背景に激しい戦いがくり広げられる。3つめのブロックでは、地下迷路がキミの戦場なのだ。そして、そこをクリアすると最後のブロックに……。

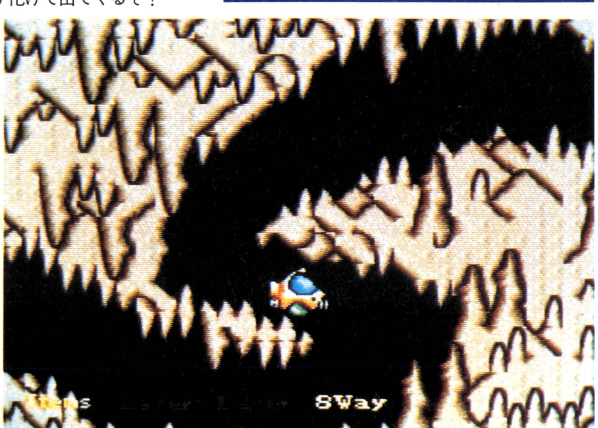
敵を倒すと、パワーアップアイテムが出現する。それが、短時間に入れ変わりたち変わり出てくるから、どのアイテムを取るか（どの装備を維持するか）が、攻略のポイントだぞ！



⬆これが愛機MP－4。初期装備はバルカン砲だ。



➡ここは、サルガッソー地帯。敵が化けて出てくるぞ！

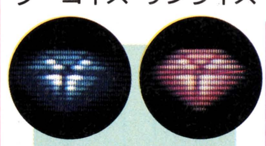


➡やたら指先のテクニックが要求されるぞ。

フィサの財宝を盗め!!

このゲームは、ただ単に敵を倒してステージを制覇すればいいってものじゃない。やり方によって、エンディングが変わってくる。ステージ中に隠されている5色のダイヤを集めると、エンディングで"フィサの財宝"が手に入るんだ。5色のダイヤは、岩や壁などの障害物に隠されてるから、バンバン撃ちまくっていかないと見つけ出すことができないぞ。それに、このゲームは、やたらスピード感覚にあふれているから、油断していると取れないってハメになるんだ。プレイするならやっぱり財宝が欲しいよね。

ターコイズ　サンライズ



ビオレット　デンドロム

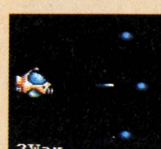




⬆"フィサの財宝"を見るには、5色のダイヤを集めないといけない。いろんな面に行ってみよう。

めちゃたくさんのアイテム!!

3WAY

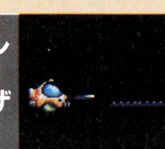


⬆前方に3つの弾を撃てるアイテム。わりと使いやすい。

⬇アイテムは、1画面でもこんなに出てくるぞ！



レーザー



⬆レーザーの動きはパワーアップの仕方で違ってくる。

ファイヤー



⬅何度も同じアイテムを取ると威力もアップ！

8WAY



➡これは最高！8方向なのでほとんど無敵!?

NEWSoft TIMES

迷宮島

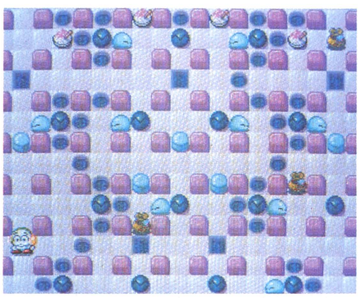
アイレム／発売日未定
価格未定／ACT

頭を使ってトライ！

魔物たちが奪っていった「夢袋」を取り戻すため、主人公キックルが大活躍！

スライムみたいな「ウォット」を凍らせてキューブに変えてキック！　迷路上の穴をキューブで埋めて、道を作って夢袋を取りに行こう。ジャマな敵はキューブでつぶしちゃえ！

思いっきり楽しめて、悩んでしまえるアクションパズルゲームだよ。



⬅キューブをキックしたり、走ったり。キミの頭はどこまでついていけるか⁉

麻雀学園　東間宗四郎登場

フェイス／発売日未定
価格未定／ETC

元祖「ツミコミ麻雀」

流れの雀士「東間宗四郎」は、最強の雀士といわれる「脇坂圭子」率いる"麻雀学園"に戦いをいどんだ！

アーケード版で衝撃を呼んだ「ツミコミ技」の元祖がこれ。パワーをためれば、役満も夢じゃない！



対戦相手の女のコも、個性的で手ゴワイぞ！　勝てば×××なサービスが…。



➡やっぱ女のコが楽しみ。リアルさにHさがただよってくるのである。

⬆パワーをためるほど、高い手のツミコミができるようになるゾ。

最後の忍道

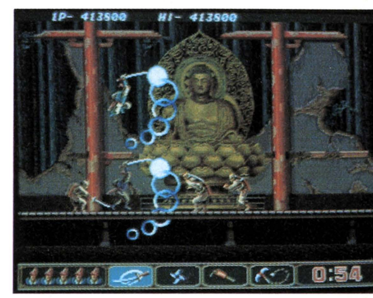
アイレム／発売日未定
価格未定／ACT

純日本風「忍」を見よ

「ゲイシャ・フジヤマ・ハラキリ・ニンジャ」とかいった、忍者ブームの中の西洋化した軟弱な忍者ではない。まさに純硬派な、日本忍者物語の世界を描いた、イブシ銀の作品だ。

刀・手裏剣・爆弾・鎖ガマの4種の武器を駆使して、敵の「忍」を倒せ。

見た目も硬派だが、難度も硬派。やりごたえあること、まちがいなし！



⬅PCエンジンでもゲーセンの興奮が味わえるぞ!!

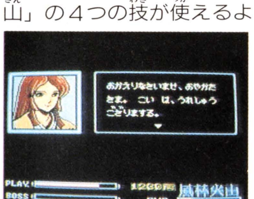
武田信玄

エイコム／8月発売予定
価格未定／ACT

新たな歴史を築くのだ

戦国の世を生き抜いた武将、武田信玄。上杉謙信との戦いまでの信玄の武勇伝が、ゲームの世界で展開する。

敵を倒した数によってレベルが上がっていき、「風・林・火・山」の4つの技が使えるようになるぞ。また、適を倒したり俵を斬ると、戦いに有利なアイテムも出るのだ。





⬆「いやいや、せっしゃもうれしゅうおもうぞ。」

⬅おっと、敵に囲まれてしまったぞ。ズッタバッタとなぎ倒してやれ！

ならず者戦闘部隊 ブラッディウルフ

データイースト／8月発売予定
価格未定／ACT

戦場で楽しもうゼイ!

大統領を救出した仲間が、その引き換えに敵の捕虜となってしまった！　急げ、彼を救出に向かうのだ。

ライフル・バズーカ砲・ショットガン・手榴弾などの武器を使って、街から草原・川・沼・荒地などのステージを進攻せよ。途中で味方を救出だ。

敵アジトまでの道は長いぞ!!



⬅アーケードから、移植の一本。かなりの迫力が期待できそうだね。

COMING SOON 超早耳情報

早くてオイシイ情報満載!!　お見逃しなく!!

■ナムコ／『パックランド』の次は、『ファイナルラップツイン』に決定!!　発売日、価格ともに未定とのこと。

■データイースト／アーケードの移植、『ならず者戦闘部隊ブラッディウルフ』がでるぞ。くわしくは来月号でね!!

■パック・イン・ビデオ／『ナイトライダースペシャル』というゲームを9月下旬ごろに発売予定。予価¥5,500(税別)とのこと。

■マイクロキャビン／『めぞん一刻』につづく新作をただ今企画中!!

■セタ／PCエンジンに参入!!　来月号で第1弾ソフトが発表できるかも…⁉

●その他／某パソコンメーカーが参入する予定とのことで、もう少しまっててね。今後も参入メーカーがふえそうです…!!　こうご期待!!

TIME ●タイムスケジュール SCHEDULE

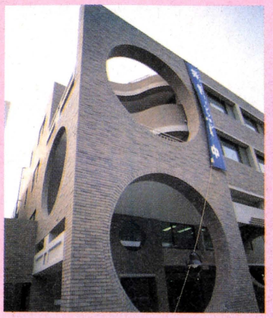
発売日	ソフト名	メーカー名	価格	形態	ジャンル	ワンポイント
6/1(木)	パックランド	ナムコ	¥5,200(税別)	Hu-C	ACT	ナムコ入魂の一作!!
6/19(月)	わいわい麻雀	ビデオシステム	¥5,800(税別)	Hu-C	ETC	初心者でも楽しめる麻雀ゲーム
6/22(木)	ファイヤープロレスリング	ヒューマン	¥6,300(税別)	Hu-C	SPG	燃える男のプロレスリング
6/23(金)	ヴァリスII	日本テレネット	¥6,780(税別)	CD-ROM	ACT	ビジュアルが見もののACT
6/30(金)	天外魔境	ハドソン	¥7,200(税別)	CD-ROM	RPG	CDロム、うわさのRPG
6/30(金)	ニンジャウォーリアーズ	タイトー	¥6,200㊮(税別)	Hu-C	ACT	忍者型アンドロイドが大活躍
6/下旬	神武伝承	ビッグ・クラブ	¥6,700(税別)	Hu-C	ACT	3Dが迫力の剣士ACT
7/7(金)	ガンヘッド	ハドソン	¥5,800(税別)	Hu-C	STG	泣く子もだまるバリバリSTG
7/14(金)	サイドアーム	NECアベニュー	¥5,400(税別)	Hu-C	STG	バリバリのSTG
7/中旬	ロックオン	ビッグ・クラブ	¥6,700(税別)	Hu-C	STG	パワーアップが楽しいSTG
7/下旬	都留照人の実戦株式倍バイゲーム	インテック	未定	Hu-C	SLG	これでキミも株式ツウ!?
7/予定	スーパーアルバトロス	日本テレネット	未定	CD-ROM	SPG	CDロム初のゴルフゲーム
8/8(火)	パワーリーグII	ハドソン	¥5,800(税別)	Hu-C	SPG	パワーリーグをさらにパワーアップ
8/25(金)	ダブルダンジョン	メサイヤ(NCS)	¥5,500(税別)	Hu-C	RPG	2人同時プレイ可能なRPG
8/上旬	めぞん一刻	マイクロキャビン	¥5,900(税別)	Hu-C	AVG	PCエンジンで響子さんに会える
8/上旬	武田信玄	エイコム	¥5,600(税別)	Hu-C	ACT	キミは歴史をくつがえせるか!?
8/下旬	ブルファイト -リングの覇者-	クリーム	未定	Hu-C	SPG	RPG風ボクシング
8/予定	バリバリ伝説	タイトー	未定	Hu-C	AVG	人気まんがをゲーム化!
8/予定	大地くんクライシス	サリオ	未定	Hu-C	SLG	牛さんのほのぼのシミュレーション
8/予定	ブレイクイン	ナグザット	㊮¥5,500(税別)	Hu-C	SPG	本格派ビリヤードゲーム
8/予定	ならず者戦闘部隊ブラッディウルフ	データイースト	未定	Hu-C	STG	見事、味方を救出せよ!
9/予定	これがプロ野球! '89	インテック	未定	Hu-C	SLG	なんと野球のSLG!
9/予定	忍	アスミック	未定	Hu-C	ACT	悪を倒す忍者が行く
9/予定	麻雀刺客(仮)	ニチブツ	未定	Hu-C	ETC	AVG感覚の麻雀ゲーム
9/予定	ネクロスの要塞	アスク講談社	未定	Hu-C	RPG	おなじみのキャラが続々登場
9/予定	デジタルチャンプ	ナグザット	㊮¥5,500(税別)	Hu-C	SPG	目の前の敵をたたきのめせ!
12/予定	F1トリプルバトル	ヒューマン	未定	Hu-C	SPG	F1レーサーの気分が味わえるぞ
春/予定	レインボーアイランド	NECアベニュー	未定	Hu-C	ACT	メルヘンチックなACT
春/予定	ダライアス	NECアベニュー	未定	Hu-C	STG	ド迫力のデカキャラにビックリ
夏/予定	モンスターレア	ハドソン	未定	CD-ROM	ACT	かわいいタッチのACT
夏/予定	マニアックプロレス	ハドソン	未定	Hu-C	SPG	マニアのためのプロレスだ!
夏/予定	美少女学園(仮)	ハドソン	未定	CD-ROM	ETC	かわいい女の子がいっぱい
夏/予定	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	ハドソン	未定	CD-ROM	ETC	人気まんがの麻雀ゲーム
秋/予定	イース	ハドソン	未定	CD-ROM	RPG	パソコンの大傑作がPCに!
秋/予定	竜の子ファイター	トンキンハウス	未定	Hu-C	ACT	宮下あきらのキャラが大あばれ
年末/予定	桃太郎伝説〈豪華版〉	ハドソン	未定	Hu-C	RPG	ファミコン版以上にパワーアップ
未定	麻雀学園 東間宗四郎登場	フェイス	未定	Hu-C	ETC	宗四郎が麻雀で勝負
未定	アーム・ド・エフ	ビッグ・クラブ	未定	Hu-C	STG	パワーアップを楽しもう
未定	ラビオレプススペシャル	ビデオシステム	未定	Hu-C	STG	バニーちゃんのために戦え!
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	未定	Hu-C	STG	ヘリコプターで3Dを駆け抜けろ
未定	弁慶外伝	サン電子	未定	Hu-C	RPG	史実をもとにしたRPGだ!!
未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定	Hu-C	ACT	2重スクロールがすごいぞ!
未定	DIGITAL CHAMP	ナグザット	¥5,200(税別)	Hu-C	SPG	3Dのボクシングゲーム
未定	Mr.HELIの大冒険	アイレム	未定	Hu-C	STG	待ちに待ったSTG
未定	J.ニクラウス チャンピオンシップ ゴルフ	ビクター音産	未定	Hu-C	SPG	まさに本格派ゴルフ
未定	虎への道	ビクター音産	未定	Hu-C	ACT	中国風のACT
未定	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	未定	Hu-C	SLG	キミも未来の大富豪!
未定	最後の忍道	アイレム	未定	Hu-C	ACT	純日本風忍者ACT
未定	迷宮島	アイレム	未定	Hu-C	ACT	「夢袋」を取り戻せ!
未定	ブレードランド	ビッグ・クラブ	未定	Hu-C	ACT	都市を車で駆けめぐれ!

〈はみだし情報〉●ナムコ/『オーダイン』が発売決定! ●NECアベニュー/『F1ドリーム』が発売決定! ●ビクター音産/のりピーのCDロムソフトは9月に発売予定。●ハドソン/『桃太郎活劇』『桃太郎伝説II』の2本を発売予定。●NECアベニュー/『オペレーションウルフ』『アウトラン』『アフターバーナー』を移植予定。★『オーダイン』『F1ドリーム』と、アーケードの大作が移植決定したね。来月号で、ドーンと紹介しちゃうから楽しみに待っててネ!!



●今月は『ファイヤープロレスリング』の

ヒューマン





⬆いつもお世話になっている担当の"茶々丸"さん。

⬅吉祥寺駅徒歩5分、2F東南角部屋、日当たり良好！（笑）

ソフトの数ではなく、質で勝負します!!

今月は『ファイヤープロレスリング』で、PCエンジンのソフト開発に殴り込みをかけた"ヒューマン"に潜入したぞ！

燃える男のパワフルなゲーム、『ファイヤープロレスリング』の開発について、また、今後の開発方針について、取締役開発部長の林さんと、毎月このコーナーでお世話になっている営業企画課の"茶々丸"さんにお話をお伺いしてみたゾ！

ヒューマンの開発スタッフは、現在30人余りだ。『ファイヤープロレスリング』はその中の5人の手によって生み出されたんだ。「実物に忠実に、よりリアルに」と語る林さんの言葉のとおり、この『ファイヤープロレスリング』は実にリアルで現実味あふれる作りになっている。プロレスが大好きな人なら誰しもびっくりするくらい、本物のプロレスがゲームの中でものの見事にシミュレートされていることを痛感するはず。この「実物に忠実に、よりリアルに」という言葉はヒューマンの今後のゲーム開発の展開にも言えることで、そのうえで、「質のいいものを年3本ペースで作っていきたい」とのことだ。この後12月に発売予定の『F1トリプルバトル』(仮)も、この"こだわり"をもって制作しているとのことだ。そのうえで、「今までに



⬅取締役開発部長の林さん。落ち着いた感じのいい人だ。



⬅ゲームさながらにアツく燃えて語る林さんと"茶々丸"さん。

SOFT HOUSE INFORMATION

■ソフトハウス　インフォメーション

アイレム

先日、フレッシュ新人くんの歓迎会がありました。とってもパワフルでした。そんな新人くんたちをむかえ、ますますパワーアップします。ご期待ください。（真栄田）

アスク講談社

戦闘シーンが面白い、キャラが大きい、ゲームの進行がスピーディーと評判の『ネクロスの要塞』の発売はもうちょっと待っててね。「きっと4M」、これが今月のキーワード。（浅川）

アスミック

『忍・SHINOBI』の初公開は6月のCSG新作発表会と東京おもちゃショー。美しいグラフィックとサウンドがどこまで業務用に肉迫できるのか私も楽しみにしているのです。（金子）



インテック

『都留照人の実戦株式倍バイゲーム』の開発は、参入第1弾ということで、メンバー全員悪戦苦闘。完成目指してもうひとふんばり。『これプロ』もがんばってるからね。（定塚）

エイコム

世はゴールデンウィークなどとうかれている間も、あぁ…なんと因果な商売。ゲームデザイナーに連休なんてない。という訳で、『武田信玄』8月の上旬に発売します。ヨロシク。（竹森）

NECアベニュー

黄金週間に大阪で開催された「PCエンジンフェア」に3日間通いつづけ、賞品をドッサリもらい『サイドアーム』を3面までクリアしたメガネの女の子。私はあなたのファンです。（多部田）

クリーム

ゴールデンウィークはいかがでしたか？　我が社は『ブルファイト』の追い込みで哀しい日々を過ごしてしまいました。その分、みなさまに楽しい物を提供できるよう頑張ります。（堀井）

サリオ

みなさんこんにちわ!! 元気でゲームしてますか？『大地くんクライシス』の開発がちょっと遅れてますが、そのかわり内容がもっとおもしろくなるから期待しててね!!（サコウ）

サン電子

みんな、『アウトライブ』はプレイしてくれたかな!?『弁慶外伝』のスタッフは追い込みにはいったぞ。またまたすごいゲームになりそうだから、期待してていいかもね！（MAC）

タイトー

『究極タイガー』があっという間に売り切れてしまって、うれしい反面買えなかった人に対して申しわけない気持ちでいっぱいです。欲しいソフトは早めに予約しておこうね。（山名）

データイースト

昔、戦場で負傷していたときに、「自分は『ならず者戦闘部隊Bloody Wolf』の者です。困ったときには声をかけてください。」と言ってくれた若者がいた。笑顔のステキな奴だった。（タケ）

➡パッケージのイラストまで描いちゃう"茶々丸"さん。実はこのイラストも"茶々丸"さんの筆によるものだ!!



⬆若さ爆発!! 開発スタッフの面々。やる気が顔にみなぎってるゾ!!





⬆これがウワサの『ファイヤープロレスリング』だぁ!!

⬇次回作、『F1トリプルバトル』!! 12月が楽しみだぜっ!



でたF1ゲーム以上のでき」になる、と自信まんまん。気になるCDロムへの展開だけど、「もちろん考えています」と、うれしいお言葉。これからのヒューマンは超期待大! 絶対目が離せないぞ!

くれくれタコラの戦利品

5名



今月の戦利品は、開発スタッフが愛用しているのとおんなじ"ヒューマン"のトレーナーをいただいてきたぞっ! 在庫が少ないところを無理やり強奪してきたんだから、当たった人は大事に着てほしいな。

応募方法

プレゼントの希望者は、ハガキにプレゼント名を明記して、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4F ㊓PCエンジン編集部「ヒューマン係」まで。

トンキンハウス

黄金週間は9連休という仲間もいたなか、『竜の子ファイター』開発スタッフは休みもとらずにガンバっています。『竜の子ファイター』も完成までもうひとふんばりです!! (竜)

ナグザット

"コニタマリン"ぼくタマゴ! この春タマリン星よりナグさんに遊びに来ました。タマゴパワーで楽しいソフトをつゅくりまちゅ。『ナグザットオープン』よろちく。 (タマゴ)

ナムコ

『パックランド』の次には『ファイナルラップツイン』が出るんですが、そのうえ『オーダイン』まで出るんですよ。すごいでしょう!! みなさん、期待しててくださいね。 (がんのすけ)

ニチブツ

知らない間に夏が来てしまいました。『麻雀刺客』の開発もいよいよ大詰め!! その全貌が明らかにされるのは7月! はたして麻雀は平成の必須アイテムになりうるか? (三浦)

日本テレネット

㊓のノリピーの昔の名前はぺこでした。その昔は、リカとかポッポといいました。これ本当の話だよ。でも関係ないか…。何はともあれ『ヴァリスⅡ』はすんごいぞ!! (蜃気楼)

ハドソン

『天外魔境』がいよいよ6月30日に発売されることになりました。何から何まで超ゴージャスで満足できるぜ。今からムダ遣いはひかえて待っててね。 (北出)

パック・イン・ビデオ

6月に会社が銀座に移転することになりました。これで私も花の銀座OLの仲間入り。新しい街に新しいオフィス。でも、上司とまわりのメンツは相変わらずなのよね。 (ゆう)

ビクター音産

先月の㊓PCエンジンで紹介された、あの"酒井法子"のCDロムのソフトは、ただ今開発進行中! もう少し、あと少し、もうチョットだけ、待っててね。 (南)



ビッグ・クラブ

『ロックオン』がとうとう完成! 画面いっぱいの派手なアクション、魅力的な敵キャラ、豊富なアイテム、もうすぐキミの手もとでロックオンするぜ!! (宇都宮)

ビデオシステム

『わいわい麻雀』の発売日が近づき期待と不安で夜も眠れません。日本中の方がプレイしてくれる夢までみました。正夢になればいいのに、と神様に祈る今日この頃です。 (山下)



フェイス

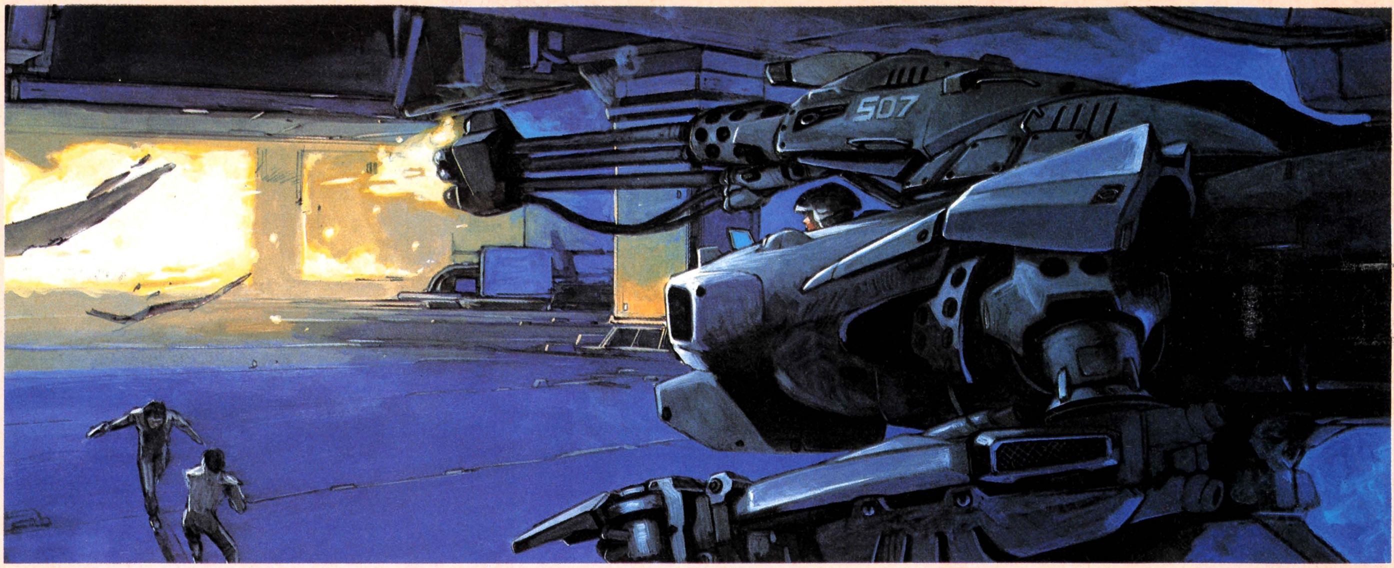


マイクロキャビン

お待たせしました。フムに、『めぞん一刻』が7月下旬、¥5,900で発売が決定しました。あのあこがれの響子さんが、つきにキミの手に!! ルーミックワールド大爆発!! (担当/大津)

メサイヤ

フランクでプリティーなRPG『ダブルダンジョン』の開発も絶好調!! この夏一番の話題になること、確信してます♡ 身も心も頭の中も春、春のスタッフ一同頑張りまぁす!! (花城)


HATAIKE HIROYUKI ©東宝・サンライズ

㊑PCエンジン8月号は
6月30日㊎発売！

情報量の多さで他誌を圧倒する㊑PCエンジン。次号も定価すえおき、増ページでガンバルぞ〜!!
付録はもちろん「『天外魔境』㊡攻略本vol.2」だ。待ちに待ったマップ大公開!?　とじこみ付録には、人気急上昇「『ガンヘッド』エリア1〜8」がドーンと20ページ!!　その他『オーダイン』『ファイナルラップツイン』など新作情報も充実!!

達人情報局

は、PCエンジンソフトのウラ技、CDロムのニュージック先取り紹介など、電話でしか出せない情報がもりだくさん。みんな聞いてみて！

旭川　0166(22)7400
東京　03(236)7200
大阪　06(700)5599
高松　0878(33)9700

ライター大募集！

マルカツでは、ファミコン、PCエンジンなどのゲーム必勝法、ゲームレビューが書けるライターを募集しています(ただし18歳以上で、都内近郊居住者に限ります)。希望の方は、①簡単な履歴書、②最近プレイしたゲームの紹介(800字以上)を同封のうえ、封書で右記までご応募ください。
●電話での問い合わせは、受け付けておりません。

おたよりのあて先

〒102 東京都千代田区
九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F
㊑PCエンジン
「〇〇」係

STAFF

Editor in Chief……佐藤辰男
Senior Editor……後藤靖彦
Editors……松本剛　北山のり子　木元順一　渡邊由彦　小畑雄二　高木陽一郎　平井　秀　西川真紀　化石ハウス　超音速　中村敏彦　玉木成子
Writers……藤井康裕　岩崎啓真　中村泰宏　小泉雅也　堀旅士　野尻基裕　今村文二　小峯徳司　岡本敦行　山崎拓　小沢裕司　増嶋健　遠藤まゆり　岡田直子　丸山秀樹　木村典子　山本裕司　大竹雅法　堀斉
Photographers……林久平　倉部和彦　分部辰浩　福家久仁子　林克典　伊豆倉守一　舟喜力　加藤幸広
Designers……12 to 12(野口敏治　高見みなこ　藤井学)ディレクション・ナカ　オフィス・アンカモン　斉藤和代　小林博明　岩沢須美子　星山英夫　アイル企画　アトム・スタジオ　クロップハウス

月刊　7月号
㊑PCエンジン

1989年7月1日/定価360円(本体350円)
雑誌コード　13575−7

発行人……角川春樹
編集人……佐藤辰男
発行所……角川書店
住所……〒102東京都千代田区富士見2-13-3
(編集部)03-221-3521
(販売部)03-817-8523
(広告部)03-817-8425
印刷所……凸版印刷


PC Engine
コンバート
移植度∞
無限大
HYPER DYNE
SIDE ARMS
サイドアーム
7月14日緊急発進!
標準小売価格 5,400円 (消費税は含まれていません)
©1989 NEC Avenue LICENSED BY CAPCOM.
NEC NECアベニュー株式会社
東京都千代田区麹町二丁目14-2 麹町NKビル 〒102
※番号が変更になりました
お問い合わせ 03(288)0330
テープサービス03(288)0880
●平日/午前10:00〜午後7:00



月刊PCエンジン 1989 7月号
1989年7月1日発行(毎月1回1日発行) 第1巻第7号通巻7号
発行所 角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03(817)8523/販売部 ☎03(221)3521/編集部
定価360円(本体350円)

凸版印刷株式会社 Printed in Japan
T4911357507363 雑誌コード 13575-7